ISSN 1164-1746

AMIGANEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

Quel modem ? Et à quel prix ?



TESTS:

- Imagine 2.9
- VIDI 24RT
- Disk Expander
- Personal Paint VF
- Octamed 5.0 VF
- Deluxe Music 2

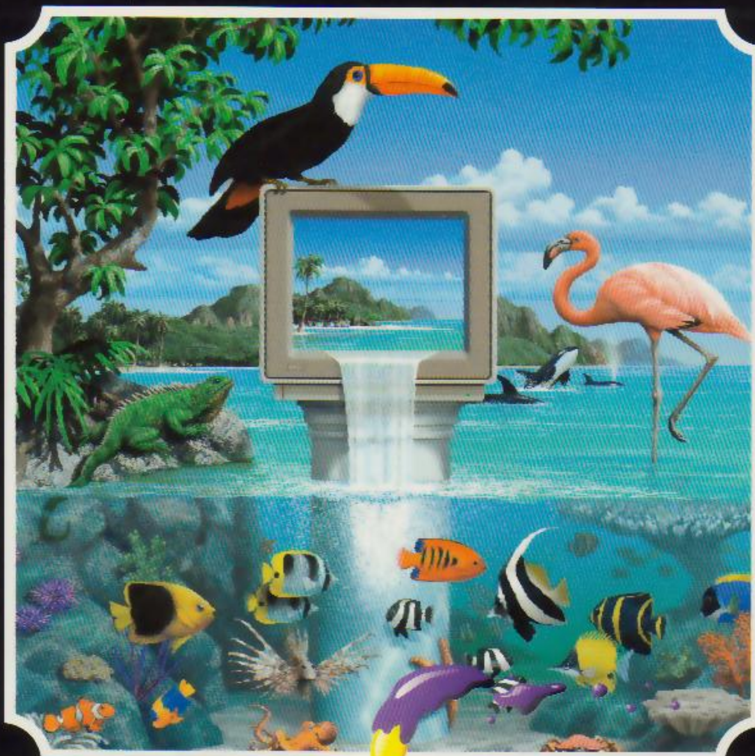
SPECIAL:

- Photos CD
- Amiga au Japon

M 4584 - 64 - 32,00 F



Janvier 1994 N° 64
Suisse 9.8 FS,
Belgique 225FB, Canada $7



BRILLIANCE







Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est different mais où tout vous paraît limpide et immédiat.

Brilliance™ de Digital Creations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "empilable" met toutes ses fonctions directement à votre portée : Undo / Redo illimité, dessin par courbes de Bézier, dégradés sur 256 couleurs, "banque" de 8 brosses fixes ou animées directement accèssibles, aérographe totalement paramétrable, fonctions d'animation très évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.

Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM8. Son module TRUEBrilliance™ permet même de travailler en HAM6 ou HAM8 sur des images en 15 et 24 bits dont la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.



Si, comme Jim SACHS, vous avez choisi l'Amiga pour ses performances graphiques, comme lui, vous opterez pour Brilliance™. Brilliance™ est dès à présent disponible chez votre revendeur et à la

DIGITAL
CREATIONS

Distribué en France par
Réseau revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE
Tél / Fax : 41 52 71 95



Retrouvez-nous à iT FORUM **du 8 au 11 Février 1994**, Parc des expositions de la Porte de Versailles - Paris • **Hall 1 - Stand C 81**

Les produits Digital Creations sont édités en version française et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846



Editorial

Petit à petit nous commençons à pouvoir envisager ce que sera "la vie sur Amiga" d'ici un an ou deux.

La première fois que nous avons parlé d'un avenir dans lequel Windows NT et AmigaDos pourraient s'afficher côte à côte sur nos écrans il y a eu un hurlement de protestation. Les amigaïstes voyaient dans cette image le début de la fin de l'AmigaDos. Ils s'imaginaient condamnés, tôt ou tard, à travailler sur Windows ou un autre de ces systèmes descendants du monde des affaires, systèmes qui fonctionnent de mieux en mieux avec le temps mais qui manquent, comment dire, l'âme et la personnalité de leur petit frère AmigaDos.

En fait, les choses peuvent se passer tout autrement. Ici au journal, par exemple, nous allons pouvoir profiter de certains utilitaires du monde PC qui font défaut sur Amiga. Et peut-être de certaines cartes PCI, car nous savons maintenant que l'Amiga va adopter ce nouveau bus rapide dessiné par Intel. C'est tout bon.

Loin de créer des difficultés pour l'Amiga, il est possible que l'évolution vers des ordinateurs "multi-systèmes" va enfin permettre à l'AmigaDos d'étaler ses mérites sans complexe !

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000F
12 Rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction: **Nicole Saunier, Michel Castel, Bruno Parcellier**
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Philippe Agnisola, Philippe Bérard, Denis Bernard, Guy Beteille, Philippe Brand, Cédric Beust, Gilles Bourdin, Laurent Camarasa, Thierry Colin, Patrick Conconi, Eric Delord, Fabrice Duhoux, Laurent Faillie, Jluc Faubert, Lionel Guillang, Christian Hamoneau, Lucas Janin, Pascal Janin, Henry Kling, Tatsuo Miyachi, Yan Pujante, Sébastien Licht, Malika, P-chan, Jean-Noël Thierry, Marc Tecles

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse. Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.15.15.30)

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: EXE, 10 rue Lavigne 31300 Toulouse, tél 61-59-38-38, et Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, FAX 61 99 05 32. Imprimerie: Douladoure BP 41 chemin des Arènes 31132 Balma Cedex, tél: 61 24 40 05, fax: 61 24 44 48. Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*

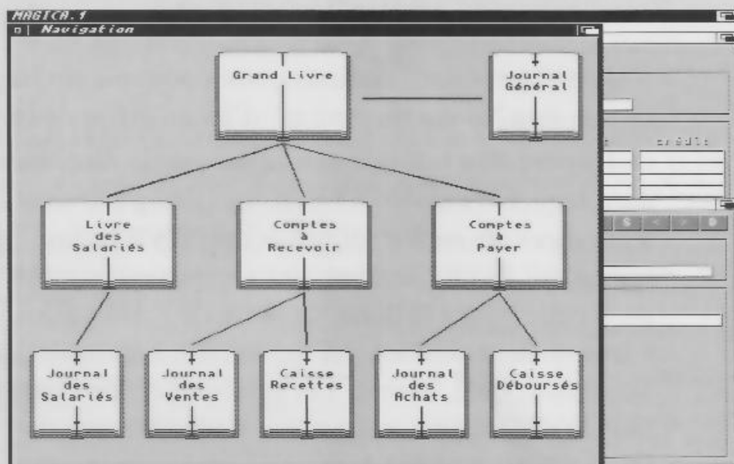
NOTRE COUVERTURE

L'image (658 x 931 en 24 bit) à été réalisée par Lavi, le graphiste de *Communiquez!* sur un A4000/040 18Mo avec *ADPro, TV Paint* et bien sur *DPaint* !

Communiquez! réalise tous travaux publicitaires, de la création à la distribution, à l'Atelier d'Arts Graphiques, 31160 ARBAS. Tél: 61 900 111.

INDEX DES ANNONCEURS

Comptabilité sur Amiga



Une société québecoise, GSD Informatique, nous a envoyé une version de démonstration d'un logiciel de comptabilité professionel qui sortira en février.

Le logiciel a été conçu grâce à une plateforme de développement, "Magica", qui a été créée par GSD "pour faire face au manque chronique de produits d'affaires sur Amiga".

Magica est un outil de conception et de gestion d'interfaces dans un environnement réparti, un protocole permettant à différents programmes de communiquer et de partager leurs ressources. Avec Magica, GSD a développé un réseau qui fonctionne rapidement par simples ports séries (le logiciel étant distribué sur chaque machine, seuls de courts messages sont échangés), une base de données multi-usagers, et une vingtaine de modules logiciels.

"Nous supportons une foule de périphériques, tels divers terminaux, lecteurs lasers, balances électroniques, poinçons électroniques, etc. Grâce à notre système il est possible d'établir des liens modems et des lignes dédiées entre chaque station d'un même réseau. Spécialisé en gestion de production manufacturière, nous testons présentement chez un client un système composé d'un réseau série de huit Amiga, d'un système de gestion de production supportant des fonctions puissantes telles la retraçabilité totale, etc. Le système comptable est un des modules de ce système de production. Nous espérons en faire un logiciel tablette..."

GSD est prêt à adapter ses logiciels pour la France, et recherche un distributeur. *(GSD, 4220 rue Garlock, Sherbrooke, Québec, J1L 1W5, tél 819-822-3292, FAX 819-565-5495) ou (AID PME, 1 rue des Prés, Beauport, P.Q. G1E 5J8, tél 418-666-5969)*

Imprimante Primera

MAD annonce la disponibilité de la Primera, une nouvelle imprimante couleur fonctionnant en transfert thermique et en option en "dye sublimation", un procédé normalement associé avec des imprimantes beaucoup plus chères.

Un driver AmigaDos (à partir de 1.3) et un driver Windows sont compris dans le prix de 8990FTTC

La Primera imprime en 200 points par pouce en taille A4. D'après un test dans le numéro de janvier 1994 du journal américain Amazing Computing, cette imprimante est la meilleure disponible à ce niveau de prix pour le graphiste sur Amiga qui a besoin de sorties couleur sur papier ou transparents. Les sorties avec Final Copy II ont donné les meilleurs résultats. Par contre, les sorties de Pagestream 2.1 étaient "inacceptables" avec le driver Workbench. *(MAD, tél (1) 48-78-11-65)*



Lecteurs CD32

Le lecteur CD32 pour A1200 sera disponible avant le modèle destiné au 4000. Pour le 1200, le contrôleur se branchera sur le connecteur interne de la machine. Nous ne savons pas encore si Commodore a prévu une solution pour les nombreux utilisateurs actuels du connecteur interne pour d'autres extensions.

Le modèle prévu pour l'Amiga 4000 sera disponible en deux versions interne et externe. Le contrôleur sera une carte Zorro III. La bonne nouvelle est que cette extension CD32 sera livrée en standard avec le module MPEG. Le prix annoncé est de 2490 FF (voir pages News du mois dernier). A ce prix, ce serait le lecteur CD ROM offrant le meilleur rapport qualité/prix dans le monde de la micro-informatique, tous systèmes confondus. La mauvaise nouvelle est que cette extension ne fonctionnera que sur l'A4000, les composants AGA étant requis pour son fonctionnement, notamment durant l'émulation CD32.

L'Amiga 4000 est actuellement chez Commodore la machine qui remporte le plus vif succès. Depuis sa sortie, il s'est vendu au total plus d'Amiga 4000 que d'Amiga 3000. Commodore a du mal à suivre la demande. Le chiffre d'affaires total généré par la vente des A4000 est supérieur à celui des A1200.

Voici la liste faisant état des 11 logiciels réellement disponibles pour CD32 au 10 décembre 1993: O*scar, Diggers, Zool, SleepWalker, D-Generation, Pinball Fantaisies, James Pond 2, Morph, Trolls, Nigel Mansell's, Overkill & Lunar C*. Il faudrait ajouter trois autres - *Sensible Soccer, Whale's Voyage*, et *Deep Core* - que nous n'avons pas vus mais qui étaient apparemment sortis.

● **Syquest** annonce pour mi-1994 un lecteur de cartouches disques durs au format PCMCIA. Les cartouches "minidisques" auront une capacité de 80Mo et un temps d'accès de 16ms. Ils mesureront 5cm de côté et moins de 5mm d'épaisseur!

Cologne Bis

Faute de place, nous n'avons imprimé que l'article de Gilles Bourdin concernant l'expo World of Commodore à Cologne le mois dernier. Voici les témoignages complémentaires de deux autres correspondants et, tant que nous y sommes, présentons nos excuses, pour l'absence de reportage du FAT de Toulouse il y a deux mois. C'était une super mini-expo dans notre région et nous espérons qu'elle sera renouvelée l'année prochaine.

Lucas Janin:

Archos s'était déplacé pour cette manifestation afin de promouvoir son disque dur externe **OverDrive** qui remporta un énorme succès; dès samedi en fin d'après midi, il n'y en avait plus. Un petit coup de pouce à la balance commerciale.

Macro Systems présentait de nouveaux produits très prometteurs parmi lesquels une nouvelle version de la **Retina** qui maintenant peut fonctionner en mode Zorro 3 (mais fonctionne encore en Zorro 2). La résolution maximale en a été portée à 1280 par 1024 en 24 bits en stable 65 Hz. Cette carte autorise l'animation en mode Zorro 3. L'émulation Workbench a été améliorée. Un module optionnel permet l'enregistrement vidéo en composite ou Y/C. Cette carte est importée en France par Avancée.

Les mordus de l'animation ont pu se réjouir de la présentation d'une toute nouvelle carte de Macro System: la **VLab Motion** qui permet de digitaliser et d'afficher une animation à 25 Images par seconde en temps réel. Cette fonction est réalisée par un C-Cube dans une résolution 768 par 576, les fichiers sont sauvés en JPEG. Les modes d'entrée et de sortie possibles sont le composite ou l'Y/C (S-VHS et Hi8) en PAL, NTSC et même en SECAM. Cette carte Zorro 2 peut donc fonctionner sur 2000, 3000 et 4000.

Micronick Computer Sevice proposait des solutions pour mettre en Tower toute la gamme Amiga (500, 600, 1200, 2000, 3000 et 4000). Les kits sont très bien conçus ; non contents de rajouter des emplacements pour des lecteurs 5 1/4 et 3 1/2, ils permettent d'augmenter le nombre de Slots ou même, dans le cas du 500, d'en créer. Par exemple, Le Big-Tower Amiga 4000 apporte 6 emplacements 5 1/4 et 5 3 1/2, plus importants grâce à un changement astucieux de la carte file vous vous retrouvez avec 7 slots Zorro 3, 5 PC et 2 Vidéo, le tout pour 599 DM (2150 F). *(Micronick Computer Sevice, Emil-Nolde-St. 32, 51375 Leverkusen, Tél: 0214 / 93186, Fax: 0214 / 95791)*

Beaucoup d'autres produits étaient présents comme un **modem V23 à V32 bis** pour 450 DM (1620 F) chez **CSR** *(Breslauer St. 19 35274 Kirchhain tél : 06422 / 3438 Fax : 06422 / 7522)*. Un CD ROM dédié à Imagine était disponible, il contient plus de 400 objets domaine public, 95 textures 24 bits, 120 atributs, etc., pour la modique somme de 89 DM (320 F).

Philippe Bérard

pour le club Amiga-Telecom Paris:

- Carte **Digital Broadcaster** de Digital Micronics: Par les temps qui courent, les solutions de montage numérique foisonnent de toutes parts. Cette carte permet de digitaliser et de compresser une source vidéo en temps réel, (60 images/sec en NTSC ou 50 images/sec en PAL) chaque image étant compressée individuellement au format JPEG. Après avoir assigné un nom aux différentes séquences enregistrées, il sera possible de positionner celles-ci sur un écran d'édition, sous la forme de petites barres dont la longueur représente la durée. Chacune de ces séquences sera ensuite rejouée dans l'ordre indiqué, avec la possibilité supplémentaire d'effectuer des effets de transition entre chacune d'elle. Avec une carte sonore additionnelle, de type Sunrize AD-516, il sera également possible d'échantillonner en temps réel le son venant de la source, puis de couper/coller ces différentes pistes sonores aux emplacements requis *(cette carte est importée en France par VSPFE, tél (1) 64-07-19-76)*;

- ***Logiciel Samplitude*** de **Sek'D**: Couplé à la carte d'échantillonage 16 bits **Toccata** de chez MacroSystem, ce logiciel est une sorte d'AudioMaster en beaucoup plus complet, permettant de traiter des échantillons sonores 16bits. Une démonstration assez impressionnante était faite par un musicien, les algorithmes de traitement de ce logiciel (allant du simple écho au ré-échantillonnage ou au Time-stretching) étant rapides et efficaces;

- **Réseau Ethernet ENLAN-DFS** d'**InterWorks**: ce réseau bon marché (environ 1200 francs pour une licence de 5 machines) basé sur le système Ethernet permet de relier plusieurs machines entre elles et de partager les ressources (disques-durs, disques mémoire, disquettes, etc...) de manière transparente. Il est également possible de n'autoriser l'accès à un disque, un répertoire ou autres périphériques qu'à certains utilisateurs, de définir un mot de passe pour limiter l'accès à certains fichiers ou de déclarer des fichiers à accès en lecture seule. Les cartes conseillées par InterWorks pour l'utilisation de ce réseau sont les cartes ASDG Lan ROVER, Commodore A2065, Ameristar ou Hydra. D'autre part, cette société InterWorks a conçu une carte PCMCIA Ethernet pour pouvoir relier un Amiga 1200 à ce réseau.

Sur le stand **RealSoft**, une liste non-exhaustive des nouvelles fonctions du logiciel **Real3D dans sa version 2.40** était présentée. Le programmeur de ce logiciel, Vesa Meskanen, faisait une démonstration convaincante de ces nouvelles fonctions. Nous citerons, entre autres:

- de nouveaux matériaux (textures): fractale, marbre et granite;
- deux types de lumière supplémentaires: cônique et cylindrique. D'autre part, quatre nouveaux paramètres ont été ajoutés pour pouvoir mieux contrôler l'éclairage: contrôle de la distance de perte d'intensité, contrôle de l'axe de perte d'intensité du spot lumineux, angle et rayon du spot, luminosité (autrefois déterminée uniquement par l'intensité de couleur);
- une primitive torus (tore);
- des outils d'extrusion de formes, utilisant les B-splines;
- la possibilité de "mapper" un maillage (mesh) sur une surface;
- etc... environ 100 nouvelles fonctions ont été ajoutées.

Le programmeur a donné les informations suivantes:

- Les bibliothèques de texture ***Essence*** et ***Essence II*** (nouvel ensemble de textures plus complexes que les précédentes, avec d'excellentes textures organiques) de la société **Apex**, actuellement présentes uniquement sous ***Imagine***, sont en cours de développement pour Real3D. D'autre part, les gens de RealSoft ont du à cette occasion mettre à disposition des programmeurs certains vecteurs d'appels qui permettront à ceux-ci de programmer leurs propres textures en C ou en assembleur, méthode bien plus rapide qu'avec le langage interprété RPL, unique solution à l'heure actuelle;

- Les textures seront directement visibles dans la fenêtre de réglage du modeleur, un peu comme avec les logiciels présents sur SiliconGraphics;

- Une carte à base de transputers devrait bientôt voir le jour comme solution de calcul performante, directement utilisable avec Real3D.

Sur un autre stand, **Tobias Richter**, auteur du domaine public bien connu pour ses productions d'images de synthèse d'excellente facture, présentait sa dernière réalisation: un clip vidéo créé avec le logiciel ***Reflections 2.0***. Ce logiciel de bonne qualité n'est malheureusement disponible qu'en version allemande et n'est donc pas importé en France.

Sur le stand **Philips** était présenté le **DPS Personal Animation Recorder**, une autre solution de montage vidéo numérique, rejouant en temps réel à partir d'un disque dur IDE présent dans le boîtier même, une série d'animations époustouflantes réalisées avec LightWave.

Les nouvelles des réseaux et du World of Amiga à Toronto

par Gilles Bourdin

Au salon World of Commodore de Toronto, Lew Eggebrecht de Commodore a encore une fois sauté sur l'occasion pour se faire apprécier de son public, à coup d'annonces prometteuses.

● Le **développement du chipset AAA** (prononcez "triple A") avance bien. Commodore est passé du développement à la conception. Actuellement, le deuxième "passage silicone" (comprenez "fabrication") vient de se terminer et les composants sont actuellement testés dans des prototypes. 95 % des fonctionnalités prévues sont obtenues, quelques débogages restent encore à faire. Le DSP sera intégré au chipset AAA. Commodore compte utiliser le DSP 3210 AT&T. Il serait temps que ça se fasse !

Le premier Amiga AAA sera équipé du Motorola 68060, les modèles RISC viendront plus tard et on ne sait pas encore si Commodore a choisi le Power PC IBM/Motorola, l'Alpha DEC ou le RISC HP. En ce qui me concerne, je pense et j'espère que ce sera le Power PC pour les raisons suivantes :

Ce processeur est particulièrement bien adapté à la gamme Amiga car il peut émuler la famille 68000 et fonctionner en mode natif RISC. Ceci permettrait une évolution de l'AmigaDos vers RISC en douceur. D'autre part, le Power PC correspond bien aux exigences de Commodore en termes de coûts peu élevés et la gamme est déjà vaste et évolutive. Pour finir, le Power PC risque fort de s'établir comme standard pour la Micro dans les années à venir et des systèmes comme UNIX, Windows NT et OS/2 seront bientôt portés. L'Amiga perdrait son rôle d'outsider dans le monde de la micro et deviendrait une alternative intéressante, permettant d'utiliser au choix les meilleurs OS disponibles.

Tout ceci n'est que pure spéculation de ma part, espérons que Commodore fera un bon choix stratégique et que les nouveaux modèles ne se feront pas trop attendre.

● Eggebrecht a confirmé que Commodore a choisi le **bus PCI** (un nouveau bus rapide qui est en train de devenir un standard dans le monde des compatibles) pour les machines AAA. Ceci permettra l'utilisation d'extensions PCI sur Amiga. Le bus Zorro III ne sera pas abandonné. La solution retenue sera de type passerelle comme nous la connaissons actuellement pour Zorro III et ISA. En fait, plutôt que de remplacer le Bus Zorro III, PCI remplacera le bus ISA des Amigas actuels.

● Commodore a dévoilé ses plans pour "l'après AAA". Leur but est de concevoir une station de travail 3D. Les projets tablent sur l'obtention d'une puissance graphique permettant d'afficher 30 millions de pixels par seconde avec l'intégration de composants pour le traitement 3D en temps réel.

● La société Readysoft présentait **Amax 4**, version fortement améliorée, supportant dorénavant la couleur. Sur un Amiga AGA, le Mac peut ainsi être émulé en 256 couleurs et plus avec une carte Picasso. L'émulation fonctionne maintenant en multitâche et n'immobilise plus le système Amiga. Il est possible de partager les ressources présentes entre les deux machines (disques durs, mémoire, cartes graphiques etc...). Toute la mémoire disponible sur l'Amiga émulant peut être utilisée par le Mac émulé. Des solutions de réseaux comme Appletalk et Ethernet peuvent être utilisées (Ethernet nécessite une carte).

● La rumeur persiste et Commodore ne peut que confirmer son démenti: il n'y a pas et il n'y aura pas d'Amiga 1400. Peut-être que si les utilisateurs persistent à vouloir cette machine, Commodore finira-t-elle peut-être par la concevoir...

● Commodore vient juste d'obtenir la licence PhotoCD auprès de Philips (et pas Kodak!). Lew Eggebrecht a précisé que Commodore avait l'autorisation de mentionner que le CD32 est "compatible PhotoCD" et non pas "compatible Kodak PhotoCD".

Pour ceux qui se posent la question "comment vais-je pouvoir utiliser le PhotoCD sur mon Amiga ?", voici quelques éléments de réponse : Quand les lecteurs CD32 pour A1200 et A4000 sortiront, ils seront sans doute livrés avec la version 3.1 de l'AmigaDos qui contient les drivers nécessaires à la gestion du CD ROM. Il suffit par exemple à Commodore d'ajouter un "Datatype" PhotoCD pour pouvoir lire directement les images stockées sur le CD. Il est vrai que ces lecteurs ne seront utilisables que sur des A1200 ou A4000, mais à priori, il devrait être possible d'exploiter les PhotoCD sur n'importe quel Amiga équipé avec un CD ROM multi-sessions et l'AmigaDos 3.1. *(Ed: voir l'article sur CD ROM et CD Photo par Henry Kling, page 43)*

● Commodore diffuse en ce moment une annonce de recrutement pour les USA. Des ingénieurs software sont recherchés. Leur tâche sera de travailler sur le développement de RTG

● **Annonces officielles Commodore:** L'Amiga 1200 est désormais disponible en pack Desktop Dynamite avec un disque dur Archos Overdrive de 60 Mo à un prix de 4990 FF TTC. L'ensemble est livré avec un manuel et Amiga-Dos pré-installé.

Le prix du module FMV pour CD32 a été revu à la hausse. Il sera disponible fin décembre au prix de 1690 FF TTC.

● Philips a sorti une nouvelle version de son module FMV pour CD-I afin de rester compatible avec la norme définie en juillet par les sept signataires. La première version FMV de Philips était en effet non-compatible avec le standard. Réjouissez-vous, le standard est établi et sera respecté par tous.

Rappel des sociétés participant au consortium : Matsushita, JVC, Paramount, Warner, Sony, Philips et Commodore.

Voici une liste des titres vidéo annoncés par Commodore pour CD32 :

Films disponibles en version française

Top Gun	(2CD)	189 F
A la poursuite d'Octobre rouge	(2CD)	189 F
Jeux de guerre	(2 CD)	189 F
Y-a-t-il un flic pour sauver le président ?	(2 CD)	189 F
Naked Gun	(2 CD)	189 F
Les nuits fauves	(2 CD)	189 F

Annoncés pour décembre 93

Liaisons fatales	(2 CD)	189 F
Star Trek VI	(2 CD)	189 F
Le Parrain I, II, III	(2 CD)	189 F
Ghost	(2 CD)	189 F
Black rain	(2 CD)	189 F
Wayne's World	(2 CD)	189 F

Concerts vidéo disponibles

Andrew Loyd Webber : *"The première"* (1 CD)	149 F
Brian Addams : *"Waking up the neighbours"* (1 CD)	149 F
Bon Jovi : *"Keep the faith"* (1 CD)	149 F
INXS : *"Live baby live"* (1 CD)	149 F
Johnny Halliday (3 CD)	349 F

Concerts vidéo annoncés pour décembre 93

U2 (1 CD)	149 F
J. M. Jarre (1 CD)	149 F
Bob Marley (1 CD)	149 F
Depeche Mode *"101"*	pas encore fixé.
Enya *"Moon shadows"*	"
Eric clapton *"Unplugged"*	"
Madonna *"Collection"*	"
Prince *"Diamonds & pearls"*	"
Red Hot *"Funky monk*	"
REM *"The film is on"*	"
Talkinh Heads *"Story telling"*	"
Travis trit *"It's all about change"*	"

Un pack CD32 était disponible avant Noël, incluant quatre jeux au lieu de deux. Pour 2790 FF TTC, vous aurez la console avec *Wing Commander, Dangerous Streets, Diggers* et *Oscar*.

Nouvelle rubrique "Les vérités de Dave Haynie":

Les cartes Zorro III d'extension mémoire sont moins rapides que la mémoire qui se trouve sur la carte mère de l'Amiga 3000. La limitation ne provient pas du bus Z3 lui-même, mais du transmetteur Buster.

L'utilisation d'un Buster de révision K accélère les accès mémoire sur le bus Z3.

Il n'est pas nécessaire de peupler tous les emplacements mémoire de la carte mère pour pouvoir utiliser une extension mémoire Z3.

Le SIMM 72 broches est le modèle de prédilection chez Commodore.

-Gilles Bourdin

OverDrive sans Drive

Il est possible depuis peu d'acquérir les boîtiers vides AmiQuest et Overdrive (pour y mettre un de vos disques durs). Le boîtier AmiQuest est proposé à 690F et le boîtier Overdrive à 850F. Archos propose également le Scan Doubler, qui permet d'utiliser un écran VGA avec un Amiga 4000. Il transforme les modes 15 Khz (PAL et NTSC) en 31 Khz (VGA). Prix 1690F. Le double lecteur haute densité interne pour Amiga 4000 est également disponible au prix de 1890F *(Archos, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières le buisson, tél 60 13 90 49, fax 60 13 99 18)*

Autour d'Imagine

Dès l'arrivée d'Imagine 3.0, Vitepro traduira la manuel d'Imagine et le livrera aux utilisateurs enregistrés. Vitepro propose également le livre 'Understanding Imagine' et sa traduction. En cours, la traduction et la diffusion de l'utilitaire de textures algorithmiques 'Essence 1 & 2'. Attention, Essence ne fonctionne pas avec la version 2.9 d'Imagine. Une nouvelle version d'Essence, qui fonctionnera avec la version 3.0 d'Imagine sera envoyée aux utilisateurs enregistrés d'Essence.

Deux nouveaux logiciels viennent tout droit de Cologne: Clarissa et Adorage. Clarissa transforme vos animations Anim5 au format SSA très fluide. Son prix est de 1150 francs. Adorage manipule images, titres et logo au format SSA grâce à de nombreux effets. Son prix: 1150 francs. *(Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél 46 38 17 15, fax 45 25 71 78)*

TurboPrint

Les mises à jour de drivers pour le logiciel TurboPrint Professional 2.x sont disponibles sur les serveurs *Ramses (16 1) 60 03 70 15 et Bouncing Ball (16 1) 39 51 90 71*

««««NEWS VIDEO»»»»

MediaPoint 3.0 est un nouvel logiciel multimedia gérant comme il se doit textes, images, animations, son, vidéo. Il supporte 3 "time code" et peut piloter de nombreuses cartes 24bits, cartes sonores 16bits, magnétoscopes, laser-disc, Cdtv.... version francaise 3490frs

Bientôt test comparatif avec la nouvelle version de SCALA Multimedia la MM300.*(Avancée, 93-95 av du Gal Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 00 50, fax 45 45 00 46)*

SATIS et SIPI

L'événement 94 aura lieu du 6 au 10 mars Parc des expositions de Paris Porte de Versailles. Les deux salons SATIS (salon européen des techniques de l'image et du son) et SIPI (salon international des professions de l'image) se regroupent pour créer une manifestation de grande envergure pour les professionnels de l'image et du son. Sur 30.000 m2 le tout numérique (et quelque analogiques) sera là, avec de nombreuses avant-premières dans les domaines vidéo, photo, cinéma, son, multimedia, images de synthèse.

Electronic Design

La firme allemande nous signale la sortie 1er trimestre 94 d'un nouveau genlock NEPTUN au look NewAge, utilisant l'Alpha Channel et pilotable par logiciel (prix: 998 DM) et d'un nouveau TBC S-VHS/composite pour 1300DM seulement.

Editeur vidéo

Après le multimédia les développeurs de Scala s'intéressent au montage vidéo assisté par ordinateur avec la sortie de leur petit dernier: SCALA ECHO EE100. Il est livré avec un câble à insérer dans le port série, pourvu aux autres extrémités d'une interface infrarouge émetteur/récepteur et d'un connecteur bidirectionnel LANC (Control-L) permettant le pilotage de la plupart du matériel vidéo grand public. Il peut être utilisé avec la dernière version de Scala la MM300 ou la version InfoChannel 400.

146 MB de Ram

C'est la capacité de la dernière carte d'extension mémoire pour A3000/4000 de chez DKB la DKB3128.

VideoMaster PCMCIA

Clavius annonce VideoMaster AGA, un digitaliseur son/image, qui se connecte sur le port PCMCIA sur les Amiga 600 et 1200. Il peut digitaliser en monochrome aux résolutions de 320x256/512 ou 640x256/512 pixels. Un adaptateur couleur permet la production de images HAM haute-résolution.

On peut digitaliser en temps réel à 160x100 à la vitesse de jusqu'à 25 trames/seconde avec bande sonore en mono ou stéréo selon la configuration. Sur une machine avec 1Mo libre il est possible de stocker environ 80 trames de vidéo de taille quart d'écran, permettant 20 secondes d'animation à 4 trames par seconde ou 7 secondes à 12 trames par seconde (sans son).

Il est possible d'éditer la vidéo et l'audio séparément, et d'importer des images sur les trames vidéo.

Prix 890F *(Clavius, tél (1) 42-62-90-19)*

En Bref...

● **Apple** a présenté un Mac Quadra compatible PC, comportant un 68040 et un 486SX à 25MHz, avec une fonction de couper-coller de texte entre le Système 7 du Mac et Windows. Les deux systèmes tournent simultanément.

● Si vous voulez acheter un processeur **PowerPC601** il est dorénavant disponible et vous coûtera 450 dollars (pour une commande minimum de 1000 unités).

● Lu sur Usenet: Jim Drew a confirmé que sa société **Utilities Unlimited** est en train de travailler sur une émulation hardware **3DO** pour la console CD32 de Commodore. Utilities Unlimited s'est déjà rendu célèbre avec Emplant, son émulation Macintosh, et annonce aussi des émulations des consoles Genesis/SNES dans un proche avenir.

ASIM CDFS

VSPFE propose le logiciel de contrôle de lecteur CD-Rom AsimCFDS 2.0 au prix de 790F. Ce logiciel offre une compatibilité avec la totalité des formats CD-Rom du marché, les CD Audio et les CD-Photos de Kodak. Il est accompagné d'un CD-Rom FishMarket 2 contenant les Fish 100 à 900. La mise à jour à partir des versions précédentes est proposée à 390 francs TTC. *(VSPFE, tél 64 07 19 76.*

Une nouvelle imprimante Postscript chez HP

Hewlett-Packard introduit une nouvelle **imprimante laser** de faible prix 600 points par pouce. La HP Laserjet 4P est proposée à 8400F HT et la version Postscript HP Laserjet 4MP est vendue 11600F HT. Elles sont les remplaçantes des IIIP et IIIP Postscript. La qualité d'impression est annoncée supérieure. On peut imprimer plusieurs épaisseurs de papier. Elles intègrent le langage de commande HP PCL5 étendu et disposent de 2Mo et 6Mo de mémoire extensible à 26Mo et 22Mo. Le langage Adobe Postscript niveau 2 est disponible en option. Quatre pages par minute sont imprimées. Un processeur RISC Intel 80960 à 16Mhz (4P) et 20Mhz (4MP) est intégré.

(Hewlett Packard, 2 avenue du lac, 91040 Evry cedex, tél 46 10 17 65, fax 46 10 17 05)

TypeSmith v2.0

Nous avons reçu la version 2.0 de cet éditeur de fontes vectorielles qui peut créer, éditer et convertir vos fontes aux formats Compugraphic, Soft-Logik et Postscript (MS DOS et Macintosh). On peut importer et exporter des fichiers IFF DR2D. On peut éditer des fontes bitmap. TypeSmith v2.0 requiert l'AmigaDOS 2.0, 2Mo de mémoire dont 512K de chip et deux lecteurs de disquettes. Il est recommandé de disposer de l'AmigaDOS 2.0+, de 2Mo de mémoire dont 1Mo de chip ainsi que d'un disque dur. TypeSmith est compatible AGA, la locale française est incluse (Workbench 2.1+) et une aide en ligne AmigaGuide est présente. *(VEM Essone Mailing, 14 rue du bois sauvage, 91055 Evry cedex, tél 64 97 96 54, fax 69 91 19 25)*

FUTURE ENTERTAINMENT SHOW à LONDRES

L'Angleterre est un pays où l'informatique ne s'exprime que sous son aspect ludique, et le nombre de revendeurs professionnels est relativement mince même au sein d'une capitale comme Londres. C'est donc avec une certaine appréhension que je me suis rendu au 'Olympia Hall' pour assister au Future Entertainment Show.

Sega et Nintendo trônent au centre de la salle, se battant à coups de décibels et de m2 d'écrans. Mon angoisse s'amplifiait: comment Commodore allait-il tirer son épingle du jeu?

Avec professionnalisme...

- documentations en quantité sur la console et le 1200, esthétiquement accrochantes (identiques sur le plan de la présentation pour consolider l'aspect complémentaire CD32/1200) et techniquement exhaustives, avec une doc spécifique sur le FMV;

- une quinzaine de consoles en libre-service pour permettre l'essai des différents jeux déjà disponibles;

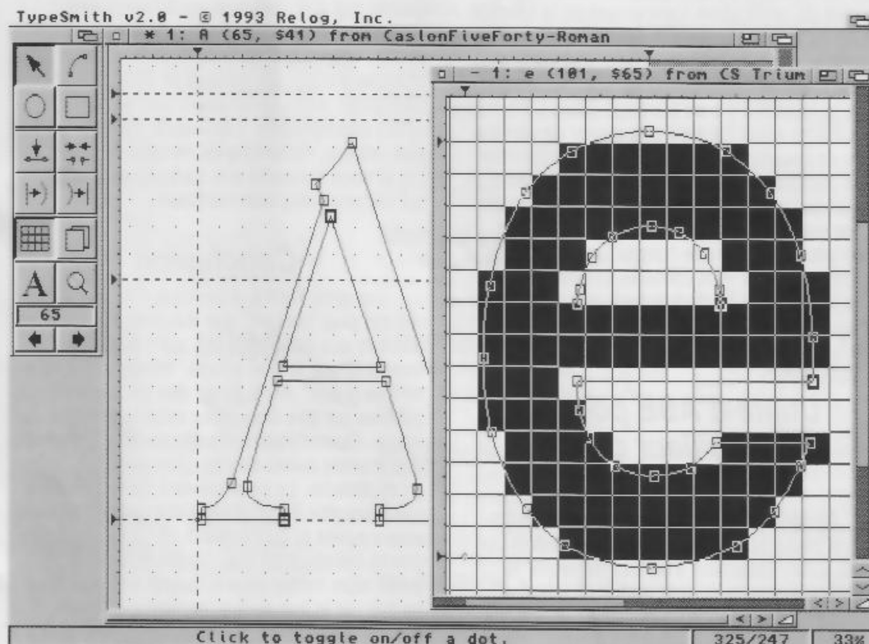
- démonstration du FMV avec des clips d'Eurythmics et des animations plein écran créées sur Amiga (morphing, synthèse). Même si l'image souffre légèrement de la compression MPEG (pixelisation de certaines zones de l'écran), le résultat reste plus qu'impressionant.

Selon Commodore 31000 unités de CD32 ont été vendues en un mois et demi et il y a eu rupture des stocks.

GVP prépare deux nouveaux produits pour les 1200 équipés de la carte 1230+: le Flipper, digitaliseur sonore 16 bits, et le Cobra, un digitaliseur vidéo. Pas de disponibilité annoncée malgré mon doigté, ma patience et mes menaces.

Emplant se présente comme un produit réellement impressionnant. Les ports Zorro II/III seront bientôt utilisables pour connecter des périphériques aux normes NUBUS!

Un salon impressionant dont on ne pouvait sortir que convaincu des possibilités de la CD32. -*Franck d'Adamo*



BLITZ BASIC

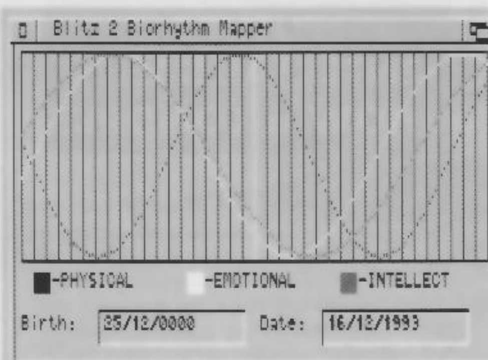


Image 1

La disquette de domaine public Fish n° 915 contient la version démo (pas de sauvegarde) du BlitzBasic2. Voici un léger aperçu des potentialités de ce Basic hors norme.

Il s'agit d'un Basic compilé, c'est à dire qu'avant de pouvoir fonctionner il faut que le programme que vous avez écrit soit transformé en langage machine (par un deuxième logiciel, le "compilateur", d'où le nom).

Rassurez vous la compilation est très rapide (rien à voir avec le C, qui est poussif). Le langage est compatible IFF (sons, images et animations), il comprend des structures un peu comme en C (NEWTYPES). On peut entrer de l'assembleur dans le code source (apparemment que du 68000). Il permet de programmer tout le système Amiga, pas comme son collègue Amos ou Amos Pro *(voir image 1, biorythme d'une personne de l'âge de Jésus)*. BlitzBasic gère les nouveaux systèmes 3.0 et supporte l'AGA (Amos ne permet pas la programmation des modes AGA).

Blitz possède un mode *BLITZ* qui lui confère une très grande rapidité pour l'animation (comme Amos). Dans ce mode spécial, le système est court circuité. Donc il y en a pour tous les goûts, du logiciel utilitaire aux jeux. Un débugger est présent *(voir image 2, les options du Basic)*.

Le produit est livré avec deux manuels, un exhaustif, l'autre didactique (pour débutants), des sources de jeux etc., un numéro gratuit de *Blitz User*, un journal rempli d'exemples reportant les bugs et dénombrant les nouvelles commandes ainsi que leur syntaxe. Une aide en ligne est disponible bien qu'un peu obsolète (peut-être l'est-elle moins dans la version commerciale?): placer le curseur devant une instruction, tapez sur la touche *Help* et regardez la barre de menu.

Enfin pour terminer, les mot clefs du programme sont affectés d'une couleur différente de celle des paramètres, pour une meilleure lecture du source.

Voilà pour ceux qui hésitaient à commander la Fish 915, ils n'auront plus de raisons de ne pas céder!

Kamel Biskri

(Prix du logiciel environ 700F outre-mache)



Image 2

A.B.E
Seconde Partie

Comme promis, voici mes commentaires sur le logiciel ABE testé par Pierre Ardichvili le mois dernier.

Pour commencer je ferai un peu de philosophie sur le sujet. Il faut savoir qu'un réparateur quel qu'il soit n'a rien de magique. Donc ne vous attendez à des miracles. Sur Amiga, il existe deux types de formats officiels c'est l'*OFS* et le *FFS* (pour Old et Fast File System). Ces formats ont une structure bien déterminée; l'agencement interne des fichiers, la structure des différents blocks ... nous enseignent comment sont stockées les données (programmes et datas compris) sur disquette et sur disque dur (cf le livre du lecteur de disquettes, les docs Commodore, la doc d'ABE...). Une maîtrise de ces formats permet à une personne de pouvoir par différents algorithmes de réparer d'éventuelles erreurs. Mais si cela est rapide quand on rencontre peu d'erreurs, la tâche est plus ardue lorsque celles-ci se mettent à profuser. C'est là qu'entre en piste un réparateur comme ABE.

J'ai trouvé dommage qu'il n'y ait pas des numéros des pages dans l'index: il est difficile d'aller tout droit à l'info recherchée. Et j'ai été très étonné que le programme ne prive pas l'accès à l'unité en cours de réparation (pas de LOCK comme le conseille pourtant la doc). La doc ne parle pas non plus du Directory Cache, apparu avec le 3.0. Qu'advient-il si le cache contient une erreur?

J'ai testé à deux reprises le module de réparation. Une première fois (partition de 50Mo sur un A1200 d'un ami) pour remédier à une erreur de vérification. Lancement de la fonction Bélinogramme complet. Après 2H30 de travail par ABE, l'erreur était réparée... mais une vingtaine d'autres naissaient à sa place et, en quittant le logiciel il y a eu plantage (Guru). Pour le deuxième essai j'ai créé une erreur de vérification en bousillant avec ABE un Checksum sur une partition de 10Mo du disque dur 80Mo d'un A600 de la rédaction. Après 1H30 la réparation a été réalisée sans surprise désagréable. Tout ceci pour vous dire que compte tenu des temps de réparation, je vous conseille fortement de faire une sauvegarde du disque dur (une copie pour la disquette): vous aurez au moins cette sécurité. Ne lancez qu'après la réparation...

Utilité d'ABE pour un bidouilleur ou un programmeur

L'intérêt pour le bidouilleur est par exemple la traduction d'un soft n'utilisant pas la Locale.library (attention à ne pas dépasser le nombre d'octects du mot traduit ("Laden" = "Charge"est trop long, "Lire " avec un espace convient). Autre exemple (plus pointu): admettons qu'un programme ouvre sa fenêtre dans un endroit qui ne vous plaît pas... que faire? Un Jsr OpenWindow correspond à une suite d'octets (voir avec ***Monam*** la valeur en Hexa) "4EAEFF34",le registre A0 pointe sur une structure NewWindow (cf include Intuition.i ou .h). Regarder la suite d'octets pointés par A0, la noter sur papier, faire ensuite une recherche sur le fichier avec ABE et modifier les coordonnées (X en Word et Y en Word) se situant à l'offset 0 (pointé par A0). Avant de vous lancer testez HelloWorld (dans ***Devpac***). Une fois les occurences notées les rechercher avec l'option recherche d'ABE puis remplacer 0014 0014 par 00000000. Ainsi, la fenêtre s'ouvrira à ces nouvelles coordonnées. Il en est de même pour les vies infinies, recherche du nombre de vies,... Là, je vous conseille une cartouche, la **MKIII**, qui est pour cela bien meilleure.

Conclusion

J'ai aimé l'utilité didactique d'ABE. Ce logiciel est plus "parlant" que d'autres, et il convient dès lors aux débutants. Au sujet de la réparation, je citerai le vieil adage, "Mieux vaut prévenir que guérir". Alors faîtes des sauvegardes régulières sur des disquettes valable et en mode vérifie. Quand vous travaillez sur des données importantes évitez de bidouiller avec des softs en multitâche. Le plus souvent, les erreurs sur une disquette ou un disque dur arrivent lorsque vous sauvez et qu'il advient un Guru, ou après une ré-initialisation trop rapide. Vous voilà informé alors méfiez vous à l'avenir. Un réparateur ne doit voir le jour qu'à la dernière extrémité!

Kamel Biskri

NOUVEAU !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



Overdrive 120 Mo .... **TEL**
Overdrive 170 Mo .... **2 590 F**
Overdrive 210 Mo .... **2 990 F**
Overdrive 250 Mo .... **3 290 F**

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68040 à 25 Mhz avec coprocesseur intégré + 6 Mo de RAM extensible à 18 Mo sur carte mère + disque dur 250 Mo + lecteur Haute Densité + 16,7 millions de couleurs + Workbench 3.0 en français .... 15 490 F
Autres configurations A4000 .... nous consulter
SIMM 1 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 .... **400 F**
SIMM 2 Mo CHIP 32 bits pour AMIGA 4000 .... **800 F**
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 .... **1 400 F**
Scan Doubler : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux,, sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) .... **1 690 F**
68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... **700 F**
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... **800 F**

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ extension mémoire 1 Mo
avec horloge et support co-processeur

3 290 F

CARTE ACCELERATRICE A1200
Blizzard 1230 TURBO

Carte accélératrice 68EC030 à 40 Mhz + option 68882 jusqu'à 50 Mhz + extension mémoire autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits par barettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option contrôleur SCSI2 .... **2 690 F**
Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits .... **3 990 F**
Reprise cartes mémoires internes .... nous consulter
Blizzard 1220/4 : Carte accélératrice 68020 à 28 Mhz et 4 Mo de RAM avec horloge et coprocesseur .... **NOUVEAU**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz, 512 Ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support co-processeur .... **2 990 F**
Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM .... **4 490 F**

APOLLO 1200

Carte d'extension mémoire 32 bits 1 à 8 Mo + contrôleur SCSI2 interne/externe + support coprocesseur 68882 + horloge sauvegardée temps réel .... **1 590 F**
Apollo 1200 Version 4 Mo .... **2 990 F**

AMIGA 1200

AMIGA 1200........................ **2 490 F**
Disque Dur 40 Mo pour A1200 .... **950 F**
Disque Dur 60 Mo pour A1200 .... 1250 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200 .... **1 550 F**
Disque Dur 120 Mo pour A1200 .... **1 950 F**
Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement pour A600.
Moniteur Couleur Stéréo 1085S .... **1 100 F**
Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084S .... **1 390 F**
Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1942 .... **2 990 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur .... **490 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche, il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.
AMIQUEST 40 Mo .... **1 390 F**
AMIQUEST 60 Mo .... **1 890 F**
AMIQUEST 80 Mo .... **2 590 F**
AMIQUEST 120 Mo .... **2 790 F**
«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signalPAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel en et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA .... **990 F**
Vidi 12 RT : version Temps Réel du Vidi 12 .... **1 590 F**
Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA .... **2 590 F**
Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché .... **350 F**

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko .... **2 590 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... **2 790 F**
CONTROLEUR SEUL .... **990 F**
Version A500 et A500+ .... **+ 200 F**

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD .... **1 190 F**
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD .... **2 200 F**

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) .... **280 F**
ROM 1.3 .... **170 F** ROM 2.04 .... **180 F**

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200 .... **350 F**
Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles Péritel, lecteurs de disquettes, souris .... nous consulter
Super Denise 8373 .... **130 F**
Gary 5719 .... **60 F**
Advanced AmigA Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA .... **590 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32 : carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée, support co-processeur et 4 Mo de RAM .... **1 990 F**
AMEM-32 4 Mo + 68882 à 25 Mhz .... **2 790 F**
1 Mo interne avec horloge pour A600 .... **450 F**
1 Mo Chip pour A500 Plus .... **390 F**
2 Mo interne pour A500 .... **990 F**
Extension mémoire pour A500 et A2000 .... nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc........................ **1 190 F**
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc........................ **2 290 F**
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000 et AMEM-32 .... **800 F**
SIMM 32 bits de 1 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 .... **400 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 .... **1400 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo .... **100 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore
CHINON FZ-354A interne .... **460 F**
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA .... **490 F**
CHINON FZ-357A interne Haute Densité .... **990 F**
CHINON FZ-357A externe Haute Densité .... **1 190 F**
Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

Prix TTC au 2 décembre 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs et des moniteurs : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ______________ PRENOM ______________
ADRESSE ______________
CODE POSTAL ______________ VILLE ______________
TELEPHONE ______________ DATE SIGNATURE AN-BC0194
☐ Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT
☐ Règlement à la commande par chèque	Frais de port	
☐ Règlement en contre-remboursement	TOTAL	

Disk Expander

Gagner de la place sur votre disque

Un nouveau produit destiné à tous ceux qui se désolent de voir leur disque dur saturé est maintenant à la vente: DiskExpander. Ce paquetage permettra à ses aquéreurs d'augmenter de façon significative la capacité de leur disque dur ou même de leurs disquettes, par le biais d'une compression des données, de manière transparente.

Principe

Disk Expander utilise les librairies **XPK** *(cf AmigaNews n°52)*. Six compresseurs sont fournis avec la disquette mais rien ne vous empêche d'utiliser les nombreux algorithmes disponibles dans le domaine public. Les données sont automatiquement compressées lors de leur copie dans l'unité voulue.

Cinq librairies de compactage sont fournies sur la disquette : EPU0, EPU1, NUKE, BLZW, BLZW et FAST,... A ma connaissance, il en existe 13 autres dans le domaine public *(dont la grande partie dans le paquetage XPK)*. Chaque librairie est spécialisée dans le compactage d'un type de données bien précis *(son, image, fichier ASCI, etc)*. Pour les personnes qui préfèrent la facilité, il est conseillé d'utiliser NUKE ou FAST. Les autres feront leurs essais.

Les performances de compactage et de décompactage sont fonction de la puissance de votre microprocesseur. Pour les programmes, cela n'est trop gênant car le compactage s'effectue une bonne fois pour toutes, mais en ce qui concerne les fichiers de travail *(images, sons, documents, etc)*, chaque sauvegarde suppose une nouvelle compression.

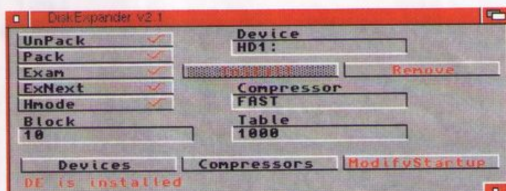


Figure 1



Figure 2

DEStatistics

directory path: Programme:SFonts

Create statistics | Quit program

Original	Packed	PackRate	Library	Filename
11628	7688	33.9%	FAST	24
7380	4882	33.8%	FAST	18
5256	3406	35.2%	FAST	14
4476	2930	34.5%	FAST	12
3720	2254	39.4%	FAST	10
7652	5410	29.3%	FAST	24
5156	3762	27.0%	FAST	18
3920	2802	28.5%	FAST	14
1566393	819180	47.7%		

243 total files

Figure 3

Utilisation

Les trois utilitaires que contient le paquetage sont installés avec facilité grâce à l'Installer de Commodore. Le premier: **Disk Expander** permet à l'utilisateur de sélectionner la partition à compacter ainsi que le compacteur à utiliser ***(cf figure 1)***. **Device Packer**, le second, compacte toutes les données de la partition en question ***(cf figure 2)***. Enfin **DEStatistics** fournit les pourcentages de compression des données ***(cf figure 3)***.

Comparaison

Le parallèle avec le paquetage XPK-XFH du domaine public ne peut pas être évité. Prenons pour exemple une image IFF 24 bits de 900 ko. La librairie utilisée est FAST: ***(voir tableau1)***. Un autre exemple: une copie de fichier déjà compacté de la ram au DD ***(voir tableau 2)***. Le ***tableau 3*** présente les avantages et les inconvénients des deux solutions.

Conclusion

La comparaison ci-dessus, démontre les qualités de Disk Expander. Il est idéal pour les utilisateurs débutants ou d'un niveau moyen qui apprécieront son caractère automatique et les préréglages. Quant aux utilisateurs chevronnés, ils regretteront sans doute l'imposibilité de compacter les directories une à une, comme cela peut se faire avec XPK-XFH. La prochaine version devrait apporter de nombreuses nouveautés (compacteur modifiable à chaque directory, de nouveaux compacteurs, port ARexx, Lha archiveur, etc). Un programme qui m'a conquis malgré un manuel en anglais.

Lucas Janin

Version testées: 2.11

Distributeur: CUDA Informatique SARL
9 Rue Saulnier, 75009 Paris
Tél : (1) 42.46.47.60
Fax : (1) 42.46.47.01

Prix: 349 F TTC

	Avec Disk Expander	Avec XPK-XFH	Sans Compression
Copie ram: -> DD	8 s	13 s	4 s
Chargement sous ADPro	7 s	9 s	6 s
Sauvegarde sous ADPro	11 s	16 s	7 s

Tableau 1

	Avec Disk Expander	Avec XPK-XFH	Sans Compression
Archive Lha de 510 Ko	3 s	7 s	3 s
Image JPEG de 180 Ko	1 s	3 s	1 s
Image HAM8 de 550 Ko	3 s	8 s	3 s

Tableau 2

	Disk Expander	XPK-XFH
Avantages	- D'installation facile - Simplicité de compactage - Simplicité de statistique - Pas de nouveau nom pour la partition - Plus transparent (Personnal Agent fonctionne) - Pas de perte de temps pour l'écriture si fichier déjà compacté (lha, Jpeg,...)	- Le moins cher - Possibilité de compacter un seul dir.
Inconvènients	- Compactage que d'une partition entière et avec le même compacteur	- Installation ardue - Compactage par commande Shell ou Xdrop non récursif - Statistiques accessibles par l'ancien device et par commande shell - Icône sur Wb si compactage d'un directory - Perte de temps pour l'écriture si fichier déjà compacté (lha, Jpeg,...)

Tableau 3

Le coin du camembert



Alia Development

Alia Development est une nouvelle société dont l'objectif est de développer de nouveaux outils spécialisés dans le multimédia et tout particulièrement dans la création de jeux vidéos. Leurs logiciels s'adressent aux scénaristes, aux graphistes et aux programmeurs. Deux produits sont prêts: AliaMap un éditeur de 'tilemap' (tableaux graphiques) et AliaAnim un logiciel facilitant la création d'animations 2D. *(Alia Development, Rue de la Faucille 2, 1201 Geneva, Switzerland, tél/fax +41 22 733 31 15)*

Plume Laser

Depuis 1988, un magasin multi-services agréé Commodore rayonne dans les régions du Cher, de l'Indre et du Loir-et-Cher. Ses principales activités sont l'infographie, la vidéographie, la publication et la musique. Dans la boutique, on trouve la gamme Amiga, ses périphériques et logiciels. Ce magasin propose ses conseils avant achat et un service d'aide matériels et logiciels 'help assistance Amiga'. Sont prévus, la location de bornes interactives à base d'A1200 et des cours collectifs sur l'utilisation de certains logiciels. *(Plume Laser, Résidence de la Poste, rue du 11 novembre, BP 502, 18100 Vierzon, tél 48 71 72 22, fax 48 71 98 20)*

Neyrial 2

Cette boutique est située en plein coeur de Clermont Ferrand. Elle distribue depuis plus de dix ans des produits informatiques destinés aux particuliers. On y trouve l'Amiga 1200, le CD32, un catalogue ludique de plus de 1000 titres, etc... C'est également un centre technique Commodore. *(Neyrial 2, 3 bvd Desaix, 63000 Clermont-Ferrand, tél 73 93 80 94)*

Pica

La société Pica World System existe depuis 1989. Elle est spécialisée dans la commercialisation de produits micro-informatique.
Depuis 1992, la société Synthèse Production issue du même groupe travaille exclusivement sur A1200, A3000 et A4000 dans le domaine de la vidéo et du traitement de la photo. Cette dernière société travaille également pour les TV câblées Vidéopole et en direct avec Kodak pour les photographes. *(Pica, 1 rue du Parc, 74106 Annemasse cedex, tél 50 92 95 05)*



Comment lire une disquette cache 3.0 sous 2.0 ?

C'est Sylvain Bail qui nous a fait parvenir cette astuce. Si vous ne maitrisez pas l'ASM (cf ANews n°63 p 64), voici un moyen très simple à mettre en oeuvre qui permet de modifier puis de lire une disquette formattée sous 3.0 en mode cache. A l'aide de VirusZ (test effectué avec les versions 3.05 et 3.07), choisissez l'option Bootblock Lab, mettez vous en FastFileSystem BB, insérez la disquette formattée sous 3.0, faites un Write puis un Install (attention pas l'inverse), retirez votre disquette et réinsérez-la, votre disquette sera alors lisible avec votre système 2.0 ou 2.1. Attention, la modification est définitive.

Agenda

Décembre

Décembre 27-29
Da Party. Party organisée pour le fun. Concours de code, de gfx et de zike sur A500 et A1200. lieu: salle des fêtes de Bon-Encontre (47). Contacts: Alain au 53 96 18 56 ou écrire à Laurent Castell, 19 rue de la république, 47240 Bon-Encontre

Janvier

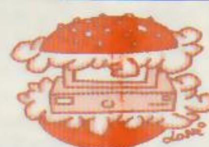
Janvier 11-13
Salon de la PAO - Salon de la production et de la diffusion multimédia. Parc des expositions de Paris, porte de versailles. Tél 44 39 85 00, fax 45 44 30 40

Février

Février 4- 12
16ième festival du court métrage de Clermont Ferrand. Renseignements: 26 rue des jacobins 63000 Clermont Ferrand. Tel 73.91.65.73, Fax 73.92.11.93

Février 16-18
Imagina. Images de synthèse, mondes virtuels, etc... Monte-Carlo. Renseignements: INA, 4 av de l'Europe, 94366 Bry sur Marne, tél 49 83 26 71, fax 49 83 25 90

Stages



Les Films du Genièvre organisent un stage d'infographie et de PAO du 21 au 25 février à Cahors dans le Lot. Quatre options sont au choix: applications vidéo, titrage et habillage de films ou images et animations 3D ou multimédia, bornes interactives et systèmes de présentation ou PAO, typographie et maquette. Un stage de perfectionnement 3D est prévu du 11 au 15 avril 1994. Il y a des sessions tous les deux mois. Ces stages sont agréés. *(Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tél 65-37-00-71)*

Le Carré Amelot à la Rochelle propose différents stages tout au long de l'année. Prochaines formations: week-end vidéo et infographie 3D en janvier. *(Contact: Martine Perdrieau, Carré Amelot, BP 309, 10bis rue Amelot, 17013 La Rochelle Cedex, tél 46-41-45-62, FAX 46-27-03-25)*

Personal Paint

Etant à la fois professeur d'arts plastiques et formateur aux Films du Genièvre, je suis à l'affût de tout logiciel de dessin alliant simplicité d'emploi et originalité des outils proposés. J'ai évidemment traversé avec plaisir l'époque ancienne des Deluxe Paint II et autres Digit ou Photon Paint. J'ai rencontré sous ma souris l'inénarrable Deluxe Paint IV, le fabuleux Tv Paint, le performant et très riche Brilliance. Ma dernière découverte est Personnal Paint.

Pour une fois je n'ai pas eu besoin de m'emparer d'un dictionnaire anglais/ français pour pouvoir lire le manuel: IL EST EN FRANCAIS. Celui-ci est clair, direct et surtout pas trop épais, il rappelle dans son esprit celui de Volumm 4D junior. Les fonctions et utilisations de chaque outil sont détaillées et expliquées de façon simple et parfaitement accessible aux néophytes. La procédure d'installation sur le disque dur ne posera pas de problèmes, mais il faut prévoir un petit peu de place pour les fichiers images fournis par l'éditeur. Il faut disposer d'au moins un méga octet de mémoire: un disque dur est plus que bienvenu. Les cartes accélératrices et autres coprocesseurs sont acceptés voire même souhaités, en particulier pour les opérations de traitement d'image..



Divers traitement avec Personnal Paint

Compatibilité

J'ai essayé ce logiciel sur différentes machines:

AMIGA 4000/40 avec 16+2 Mo de ram.
AMIGA 1200 avec 4+2 Mo de ram.
AMIGA 1000 avec 2 Mo de ram.
AMIGA 2000 accéléré avec 12+1 Mo.
AMIGA 2000 avec 4+1 Mo de ram.

Dans tous les cas le logiciel a fonctionné sans problèmes *(avec les limitations des machines hôtes)*.

Après le lancement du logiciel, rien de très surprenant: des icônes à la Deluxe Paint, des menus déroulants *(toujours en français)*; au premier regard: un simple petit logiciel de dessin en mode point par point. On va trouver tous les outils traditionnels à ce genre de logiciel, inutile donc de vous les rappeler, tout cela fonctionne de façon intuitive: action avec le cliquet de gauche et réglage avec celui de droite. Les intérêts de Personnel Paint ne se situent pas dans ses outils de création *(dessin et remplissage)* mais dans ses nombreuses possibilités ajoutées parfois originales et puissantes.

Etonnant

- Le traitement d'image: pour un logiciel situé dans cette classe de prix les possibilités de traitement sont à considérer comme remarquables et tout à fait étonnantes:

a) On peut se livrer aux joies des **matrices de convolutions** *(comme dans TV PAINT)* mais de façon beaucoup plus souple *(j'apprécierai d'ailleurs que mon logiciel préféré ait les mêmes... - Merci Hervé-)*:

- sur la totalité de l'image.
- sur une partie choisie
- dans une brosse.
- avec une brosse.

b) On peut ajuster la palette de couleurs de façon conviviale et visuelle en agissant sur les niveaux de:

- Couleur - Luminosité
- Contraste - et sur les composantes additives R V B

c) On peut enfin modifier le nombre de couleurs utilisées par une image et optimiser le résultat.

Attention cependant, la plupart de ces d'opérations demandent rapidement beaucoup de temps de calcul.

- La conversion de fichiers images: on peut lire/enregistrer dans les formats suivants: IFF, PCX, GIF, Crypt, C
- On peut travailler dans deux modes écrans COMPLETEMENT différents: par exemple une page active en 640/512 avec 256 couleurs et une page brouillon en 320/256 avec 16 couleurs dans une autre palette. On peut capter une brosse dans un écran et demander au logiciel qu'il adapte les couleurs de celle-ci pour son utilisation dans un autre écran.
- Pour une fois je trouve un éditeur de texte "intelligent" dans un logiciel de dessin.
- L'outil "courbe" est remarquable (comparable à celui de Brillance)
- On peut créer et mettre en mémoire 9 brosses.
- L'aérographe est éditable en taille, forme et puissance.
- Les accès clavier sont REDEFINNISSABLES par l'utilisateur.
- Les fonctions d'impression de sont pas négligées et même à qualifier d'étonnantes (dans cette gamme de prix).

Conclusion

Finalement Personnal Paint est beaucoup plus qu'un simple petit logiciel de dessin il dispose d'outils destinés au traitement et la retouche d'image, il permet pour un prix extrêmement compétitif de se dispenser de l'achat de puissants et gourmands logiciels spécialisés, il fonctionne sur de petites configurations informatiques.

Je le vois bien comme logiciel de dessin pour accompagné un numériseur économique comme le VIDI 12 sur de petites configurations *(Amiga 1200 avec disque dur)*.

Il ne fait pas double emploi avec des outils habituels *(Deluxe Paint ou Brilliance)* mais les complète judicieusement.

Quelques regrets cependant:

- Des manques importants dans la gestion des dégradés.
- L'absence d'une possibilité de transparence.
- L'absence d'une fonction lissage (anti-aliasing).
- L'accès clavier de l'annulation de la dernière action (undo) qui ne fonctionne pas.
- L'impossibilité de lire et d'enregistrer des fichiers 24 bits.

J'ai apprécié: la présence de ma langue à la fois à l'écran et dans le manuel, à ce titre il faut rappeler aux importateurs de logiciels que la francisation est OBLIGATOIRE, certains en font l'effort, il faut donc non seulement les féliciter mais surtout les soutenir EN ACHETANT les logiciels qu'ils distribuent, quand aux autres *(ceux qui ne traduisent pas)*...

Christian Hamoneau

Films du Genièvre
Lacave/Belcastel 46 200

Distributeur: Innelec
Tél. (1) 48 10 55 55
FAX (1) 48 91 29 12

Prix 590F TTC

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL: 45 45 73 00
FAX: 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80 Mo, 1 Mo	4690 F
A 530 turbo,120 Mo, 1 Mo	5190 F
PROMO: équipée 4 Mo	+ 2000 F

LA FETE CONTINUE
BLIZZARD A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340, 4 Mo	6490 F
G-FORCE : 68040 33 Mhz - 4 Mo ext. 64 Mo + SCSI + port // et	9900 F
PROMO : + kit 4 Mo	+2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A 1230 turbo,68030/40Mhz,1 Mo	3990 F
A 1230 turbo,4 Mo,copro 68882	5190 F
avec extension 4 Mo	+2000 F
A 1230 turbo2,68030/40Mhz,4 Mo options: SCSI2 externe et copro	4790 F
A 1230 turbo,68030/50Mhz,4 Mo	6490 F
port SCSI2 externe	900 F

ONDULEURS

400 VA	2000 F
(idéal pour une configuation)	
600 VA	2900 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo	2790 F
GVP 120 Mo	3290 F

DISQUES A 2000

GVP 80 Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo	1800 F
120 Mo	2200 F
170 Mo	2700 F
200 Mo	3200 F

Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo	2990 F
340 Mo	3990 F

LA SOLUTION

A1208+ctrl SCSI +4Mo(60ns)
QUANTUM 170Mo externe
(12ms,2Mb/s)
5900 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo	2290 F
210 Mo	**2790 F**
340 Mo SCSI 2	3790 F
540 Mo SCSI 2	6490 F
1Go SCSI 2	8290 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	**2990 F**
420 Mo	3990 F

AMIGA 1200

A 1200/80 Mo	4300 F
A 1200/120 Mo	4700 F
A 1200/170 Mo	5200 F
A 1200/200 Mo	5700 F
option logiciels: Wordworth + DP AGA + Printmanager + Oscar&Dennis	+ 450 F

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge	290 F

A600

1Mo avec horloge	490 F

A1200

promo:A 1208/2Mo ext. 32bits avec ctrl SCSI	2190 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits avec 4Mo	**2300 F**
68882 à 33Mhz	990 F

A3000

4 Mo Static Column	TEL

A4000

4Mo 32 bits	1700 F
2x4Mo 32 bits	3200 F

ECRANS

1085 S	1190 F
1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FGe 15"	4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE idéal pour carte RETINA	5900 F

AMIGA 1200
disque 120 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6800 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo	**2590 F**
EGS SPECTRUM de GVP(2Mo)	**4490 F**
RETINA 24 BITS 4Mo	4790 F
OPALVISION 24 BITS	**4900 F**
GVP VISION 24	12900 F

GRAPHISME

AMIGA 1200/80Mo
extension 4Mo 32 bits
BRILLIANCE
7900 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP	1390 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane jusqu'à 10Mo/s	3450 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
Fax/Modem SUPRA V42b	2990 F
logiciel Praxitel	390 F
logiciel GP FAX	490 F

* compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr)	990 F
VIDI -12 temps réel	1690 F
VIDI - 24 temps réel	**2690 F**
DCTV sauf A4000	1990 F
DCTV + RGB	**3390 F**
DCTV tout Amiga	2290 F
VLab (temps réel) port //	3490 F
VLab (temps réel,YC) int.	3690 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	**3390 F**

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE ET NOS CONDITIONS ADHERENTS

IMPRIMANTES

CANON BJ 200	2500 F
HP 510	2500 F
HP DESKJET 500 C	**3000 F**
HP DESKJET 550 C	**4600 F**

SCANNERS

Scanner à main N&B	1290 F
Scanner Migraph	4490 F
Epson A4 GT 6500(vf) livré avec driver ASDG	**8900 F**
Epson A4 GT 8000(vf) livré avec driver ASDG	11900 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4	690 F
PRO CONTROL	590 F
CAN DO (Fr)	**950 F**
CAN DO 2.5	**1190 F**
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	340 F
ASIM CDF SYS 2.0	**650 F**
AMOS (Fr)	460 F
AMOS Pro	700 F
AMOS Compiler	310 F
PRAXITEL (MINITEL)	**390 F**
Praxitel + cable	**490 F**
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR V4	990 F
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dév. 3.0	**150 F**

AMIGA 4000
68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
FINAL COPY II (vf)	**890 F**
SoftFaces 1/2/3/4	490 F
SoftClips 1/2/3/4	490 F
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1390 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2- ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo. A500/600/1200	450 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext.512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

DCTV, VISION 24, VIDI-24
SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
PICASSO 2, MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

CD ROM A 1200
1990 F
CD ROM A 4000
2490 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf	**690 F**
PRO. PAGE 3.1 vf	890 F
PRO. DRAW 3.0	1490 F
PRO. PAGE 4.0	1490 F
PAGE STREAM 2.2	1990 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE ET NOS CONDITIONS ADHERENTS

VIDI-24 (RT)
le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA.
2690 F

MUSIQUE

BARS & PIPES vf	990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2	3000 F
carte d'échantillonnage SUNRIZE AD 1012	4900 F
carte SUNRIZE AD 516	**11900 F**
DSS + (vf)	**990 F**

TITRAGE

N° 1 TITLER	590 F
SCALA MULTIMEDIA MM211(vf)	**1990 F**
SCALA MULTIMEDIA MM300	2990 F
MONTAGE 24	3560 F
MEDIAPOINT	3400 F
BT II Fontpack 1+2+Enhancer	1150 F

GRAPHISME

BRILLIANCE	**1600 F**
DP 4.1 vf	750 F
DP IV AGA vf	**800 F**
REAL 3D CLASSIC vf	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
CALIGARI vf	1590 F
IMAGINE 2	1890 F
NEW:INTERCHANGE PLUS	990 F
ESSENCE	600 F
IMAGINE 3	**N.C**
ART DEP. PRO 2.3	1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH
262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

88C (lit et écrit 44/88Mo)	4500 F
105 Mo SCSI	5500 F
cartouche 88Mo	800 F
cartouche 105Mo	800 F

NOM/PRENOM..
ADRESSE..
VILLE..............................CP....................Tel....................

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
01/94N	à payer	

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Octamed v5.0f

PAULA et mon synthé se demandent encore ce qui leur est arrivé. Vous qui cherchez un tracker et un sequencer MIDI à moindre prix, ne cherchez plus. OCTAMED5 est là.

La doc ?

En premier, nous allons étudier l'empaquetage du soft. Vous recevrez deux disquettes et c'est tout. Pour un soft à 450F je trouve que c'est mesquin. J'ai vraiment l'impression d'avoir acheté du domaine public, et pourtant, non. La doc est truffée de: *"Ce programme n'est pas un DP, il n'est donc pas permis de le copier autrement que pour faire une copie de sauvegarde".*

La documentation est sous forme de fichier Amiga Guide *(300Ko)*, et en français, comme le programme, puisqu'il est Localisé. Que les personnes qui sont sous WB2.04 se rassurent, l'installation du programme vous fera une mini mise à jour WB2.1.

La doc est claire et précise, mais serait plus agréable sous forme de papier. Même si Octamed contribue à la sauvegarde de nos forêts, pour 450F on est en droit d'attendre d'un programme qu'il soit complet.

Présentation

Octamed fait partie d'une nouvelle génération de tracker. Avec celui-ci vous pouvez tout faire.

- Création de sons *(échantillon et son interne)*,
- Edition Graphique et Texte,
- Enregistrement pas-à-pas et temps réel,
- 100 % MIDI compatible, *(In&Out)*
- etc, etc...

On s'aperçoit vite qu'il peut sans problème venir jouer dans la cour des grands. Mais la puissance se paye au prix d'une certaine complexité d'emploi, qui pourra, au début, rebuter nombre de personnes. Les effets sont tellement nombreux qu'il faut une grande pratique pour tous les connaître.

Au chargement on découvre en premier lieu le nouveau look *(voir figure1)*. Les habitués des anciennes versions peuvent faire comme les autres, tout réapprendre.

L'interface est belle, *(WB2.0+ uniquement)* mais trop lourde pour un Amiga 68000. Je vous conseille fortement de désactiver les barres et l'oscilloscope, pour retrouver la vitesse d'utilisation des anciennes versions. En fait, ceci est normal, le SYS2.0 utilise énormement le blitter. En éliminant ces deux fonctions, on évite ainsi de le surcharger de travail. Nous retrouvons ici toute la force de Med, plus un nombre impressionnant de nouvelles fonctions qui seraient trop longues à décrire dans ces pages. C'est pourquoi je ne vais décrire que les plus importantes.

Octamed est maintenant totalement compatible avec Protracker pour les modules, mais aussi pour le clavier. Une commande vous permet d'utiliser Octamed avec les raccourcis clavier de Protracker.

Le mode huit voix d'Octamed comporte quand même quelques limitations. Avec un 68000 n'espérez pas en tirer grand chose. En effet ce mode qui normalement n'existe pas avec l'Amiga, consiste à doubler une piste, qui, joué alternativement et le plus rapidement possible, simule le mode huit voix *(4*2=8)*. Donc comme cité plus haut, plus le processeur est rapide, plus la qualité sera présente. Mais même avec un 68040 à 33Mhz le résultat est bien moins bon qu'en mode quatre voix.

Vous pouvez bien sûr, ne doubler qu'une, deux, ou trois voix. Ceci est pratique pour ne pas trop perdre en qualité. A mon avis le meilleur compromis consiste à créer en six voix, car pour la batterie et la basse, les fréquences n'ont pas besoin d'être élevées, et il vous reste deux voix normales pour le thème et les accords.

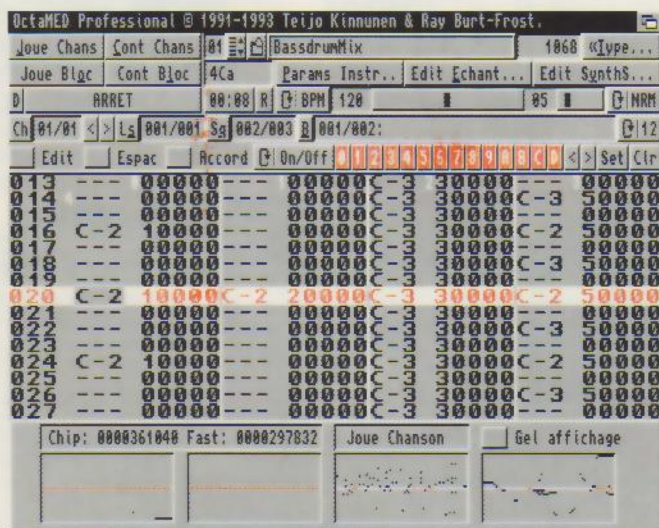


Figure 1(écran Octamed en mode 4 voix)

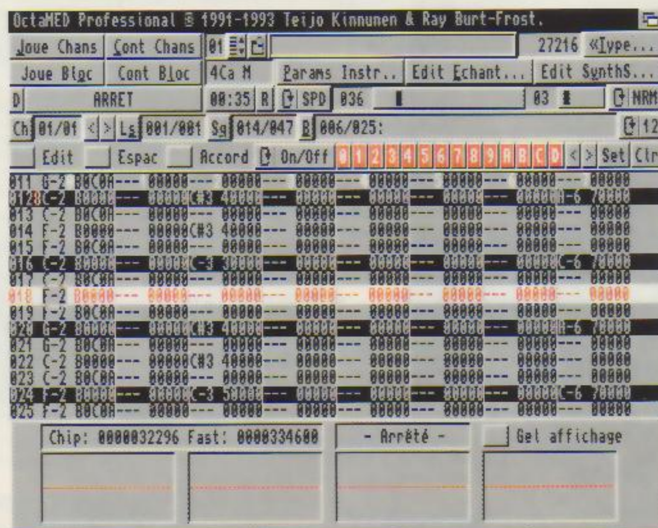


Figure 2 (écran Octamed en mode 8 voix)

Vous pouvez maintenant travailler en visualisant, 4, 8, ou bien 16 pistes simultanément. Octamed en gère jusqu'à 64 ***(voir figure 1, 2 et 3)***. Comme l'Amiga ne peut malheureusement pas générer 64 voix sonores, les pistes supplémentaires s'utiliseront en MIDI ou bien, pour les moins chanceux d'entre vous, pour faciliter l'édition des pistes.

Des nouvelles fonctions d'édition sont aussi présentes pour vous faciliter la tâche. Quantisation automatique, repère tous les X pulse, ***(voir figure 2)*** transposition temps réel de la musique ou de n'importe quel instrument, édition temps réel des accords *(MIDI ou interne)*, copie bloc, piste ou partie, etc...

Attention! Installation sur HD

Si vous êtes déjà sous WB2.1 ou WB3.0 ne rien faire pour le moment. Si vous êtes sous WB2.0, cliquez sur l'icône **install2.1** et c'est tout.

L'icône **install** sur la disquette vous fera plus de dégâts qu'autre chose. Impossibilité d'installer autre part que DH0: et recopie de LIBRARY. Je trouve dommage que *France Festival Distribution* n'ait pas utilisé le programme *Install* de Commodore qui est un modèle de souplesse et d'ergonomie. Maintenant que vous êtes tous sous WB2.1 ou WB3.0, ouvrez un SHELL et tapez le listing ci-dessous tel quel ou plus simple utilisez un programme du style de DirectoryOpus, créer les tiroir et copier les fichiers). Dans le cas du listing si dessous, il convient bien sur de remplacer les XXX par le nom de l'unité sur laquelle vous voulez installer OCTAMED. Maintenant vous pouvez utiliser OCTAMED5 comme bon vous semble.

Vous insérer le disk 1 dans DF0:

```
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f/Utilities
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f/Docs
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f/Disk2
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f/Modules
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f/Programmers
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f/Samples
Makedir XXX:OctamedPro_v5.00f/SyntheSounds
copy df0:octamed.v5          xxx:OctamedPro_v5.00f
copy df0:octamed.v5.info     xxx:OctamedPro_v5.00f
copy df0:utilities all       xxx:OctamedPro_v5.00f/Utilities
copy df0:lisez_moi_svp!      xxx:OctamedPro_v5.00f
copy df0:lisez_moi_svp!.info xxx:OctamedPro_v5.00f
copy df0:docs all            xxx:OctamedPro_v5.00f/Docs
copy df0:c/AmigaGuide             SYS:c
copy df0:c/ppmore                 SYS:c
copy df0:c/brun                   SYS:c
copy df0:libs/AmigaGuide.library  SYS:libs
copy df0:libs/iffparse.library    SYS:libs
copy df0:libs/lh.library          SYS:libs
copy df0:libs/powerpacker.library SYS:libs
copy df0:libs/medplayer.library   SYS:libs
copy df0:locale/catalogs/français/
        octamed.catalog           SYS:locale/catalogs/français
copy df0:s/OctamedPro.config      SYS:s
```

Vous insérer le disk 2 dans DF0:

```
copy df0:lisezmoi!          XXX:OctamedPro_v5.00f/disk2
copy df0:lisezmoi!.info     XXX:OctamedPro_v5.00f/disk2
copy df0:oc.help            XXX:OctamedPro_v5.00f/disk2
copy df0:oc.help.info       XXX:OctamedPro_v5.00f/disk2
copy df0:modules all        XXX:OctamedPro-V5.00f/modules
copy df0:Programmers all    XXX:OctamedPro-V5.00f/Programmers
copy df0:Samples all        XXX:OctamedPro-V5.00f/Samples
copy df0:SyntheSounds all   XXX:OctamedPro-V5.00f/SyntheSounds
```

Editez votre user-startup et rajoutez ces 2 lignes

```
Assign Octamed_Pro_v5:   XXX:OctamedPro_v5.00f
Assign Disk2:            XXX:OctamedPro_v5.00f/disk2
```

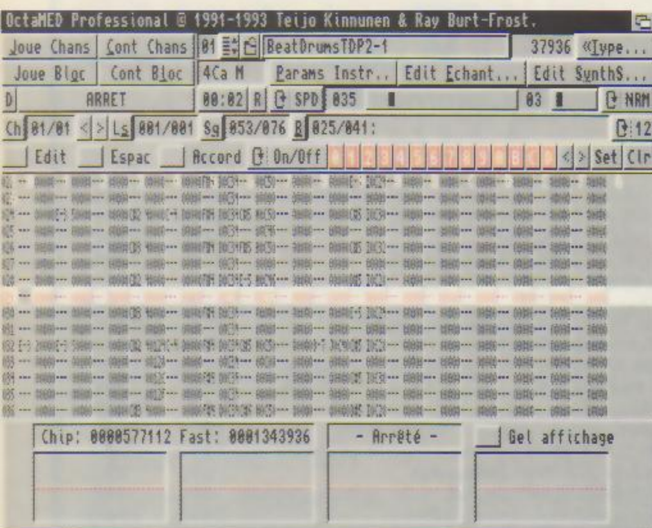


Figure 3 (écran Octamed en mode 16 voix)

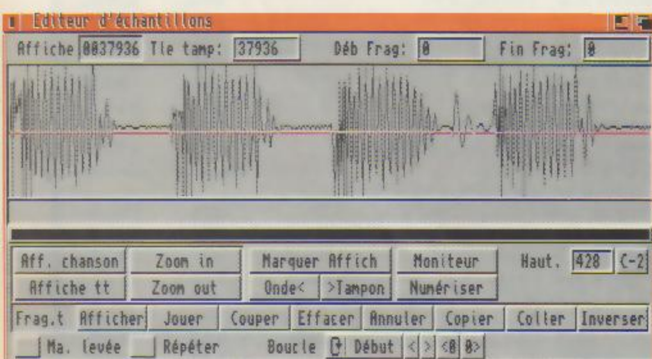


Figure 4 (fenêtre éditeur de Samples)



Figure 5 (éditeur de son de Synthèse)

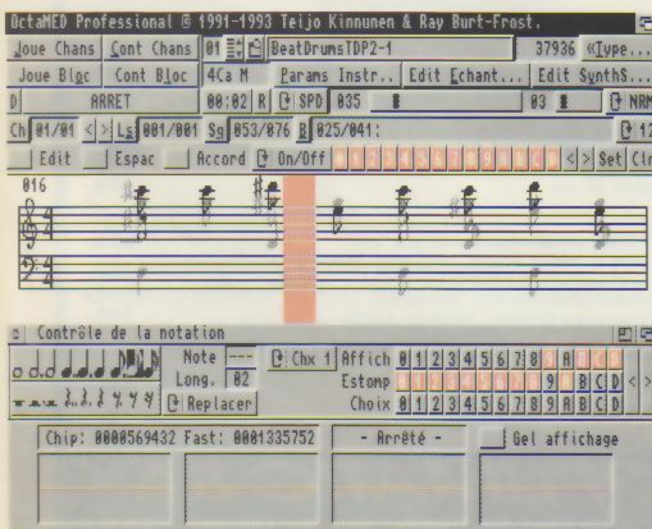


Figure 6 (écran en notation solfège)

L'éditeur d'échantillons

Avec ce dernier *(voir figure 4)* vous pouvez traiter vos samples comme bon vous semble; boucle, volume avec limitateur de clips, écho, mixer plusieurs sons, générer un accord à 4 notes, générer un bruit blanc paramétrable, zoom, édition à main levée et plus encore.

C'est dans cette partie que vous pourrez échantillonner un son. J' émets ici une petite reserve, car Octamed ne pourra échantillonner que dans un esprit "Tracker". Je m'explique: Ici on travaille un son qui est destiné à devenir un instrument, et c'est pourquoi vous serez limité à 128 Ko pour un sample. Impossible donc de digitaliser le dernier tube techno à la mode en intégralité. Pour cela il faut un vrai programme de digitalisation *(Audiomaster, DSS+)*.

Editeur de synthèse

Comme dans les précédentes versions, ce module vous permet de créer des sons de synthèse, comme ceux que vous entendiez dans le bon vieux Sonix. Attention, ici réside la partie la plus ardue du programme. Une bonne dose de connaissance des formes d'onde sonore et du mini langage de programmation inclus vous seront nécessaires pour créer le son voulu *(voir figure 5)*.

La notation

Vous pouvez maintenant éditer vos modules sous forme de portée graphique, ou bien, en mode plus normal, dit notation anglo-saxonne. L'édition sous forme de portée est agréable et rapide mais vous ne pouvez quand même pas vous passer de la notation Tracker, car c'est dans celle-ci que vous éditerez les effets sur les samples *(voir figure 1 et 6)*.

Le MIDI

Il est parfaitement géré. Aussi bien en entrée qu'en sortie. Vous serez simplement limité à 64 pistes, ce qui dans bien des cas sera amplement suffisant. On trouve aussi un éditeur de message Midi *(SYSEX, MIDI DUMP)* qui vous permettra de sauvegarder vos sons et la configuration de votre synthé pour chaque module *(1Mo)*. Une limitation quand même. Si votre synthé attend l'appui d'une touche pour émettre ces données, pas de problème. Mais si, comme moi, vous avez un expandeur du style *Roland MT-32*, qui ne se contrôle qu'en Midi, vous ne pourrez rien faire, car Octamed attend simplement les données et n'envoie aucun ordre de transfert au synthé.

Vous pouvez bien sûr imprimer vos oeuvres en graphique ou bien en Tracker. L'impression en mode graphique est très très longue et nécessite pour être clair, d'imprimer piste après piste. *(OUF!)*

Le futur

L'auteur nous assure qu'il fera une version 16 bits quand les processeurs seront là. Pour les créateurs de techno, dance, deep house, underground, ce programme sera une bénédiction. *Cubase* et *Bars&PipesPro* sont trop usine à gaz pour ce genre de musique qui demande simplicité et rapidité de mise en oeuvre.

Pour la petite histoire, vous connaissez tous le tube techno de cette année du groupe PIN-OCCHIO, TA TU TA TU TA TA TU. Et bien, le thème est tout droit sorti d'un très vieux module Amiga du groupe T.A.R.: Living Prophets. Tous le monde se rappelle aussi le hit techno DAS BOOT (The Boat en anglais, Le Bateau en français) tiré du film du même nom. Là aussi l'Amiga était présent pour les voix du synthé vocal.

Dans le futur je vois bien l'Amiga 5000 *(puce sonore 8 voix , 16bits)* avec un soft du style Octamed au sein d'un studio pro à la place d'un sampler du style Akai S1000 *(gros, lourd, laid et inergonomique au possible)*.

En conclusion

Je dirai, allez-y c'est tout bon. Surtout pour 450 Frs. N'ayant pas encore vu DSS+ 2.0, qui s'annonce excellent, je ne lui connais pas de concurrent sérieux actuellement. Disponible uniquement par correspondance chez France Festival Distribution au prix de 450 Frs port compris.

Fabrice Duhoux

Distributeur:
France Festival Distribution
3 rue Anatole France, 13220
Chateauneuf Les Martigues

Prix: 450F



Ça bouge chez Someware :

Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

Nouveau

Comprendre et bien exploiter son Amiga — 270F
Nouvelle édition consacrée aux Workbench 3.0 et 3.1 (Amiga 1200 et 4000) L'utilisateur est guidé pas à pas : de la souris à la startup-sequence. Comprend 2 disquettes avec plus de 35 programmes.

Boing ! La souris professionnelle — 710F
LA souris optique 3 boutons pour tous les Amiga ! Souple et précise, solide et sans entretien, elle est indispensable aux pros (CAO, PAO, 2D, 3D, vidéo, ...). Fournie avec une disquette d'utilitaires et un tapis réseau. *Importation exclusive Someware*

Praxitel — 390F
Logiciel de communication pour Amiga. A la fois émulateur minitel (1, 1b, 2) et émulateur de terminal. Langage de commandes, protocoles XPR. Documentation en Français. *Edité par Someware.*

Cable Minitel — 100F

Praxitel + cable — 490F

OnTheBall — 340F
Un agenda complet sur le Workbench : calendrier, rendez-vous, carnets d'adresse, aide-mémoire, éditeur de textes. Logiciel et documentation en Français. *Importation exclusive Someware.*

HyperCache — 340F
Un système de cache hyper performant, utilisant un algorithme couramment utilisé dans le monde des mainframes. Documentation en Français. *Importation exclusive Someware.*

Nouveau

Scenery Animator v.4.0 — 800F
Nouvelle version de ce générateur de paysages et d'animations : reconnait le nouveaux modes AGA et le DCTV, et de nouveaux formats de fichiers. Conclusion test ANews N°63 : *"un must de la génération et de l'exploration de paysages virtuels"*

Understanding Imagine 2.0 — 300F
Le livre le plus complet sur l'utilisation d'Imagine. Une mine d'informations et de conseils pratiques.

Essence volume 1 — 650F

Textures algorithmiques pour Imagine, par l'auteur de *Understanding Imagine 2.0*

Egalement disponibles :

Caligari 24	1590F	Imagine 3.0	N.C
Scala 3.0	2990F	Morphus 1.1	950F
Spectrum 1 M	3690F	Aladdin 4D	3950F
ProCalc	1490F	ProVideoPost'	2750F
ProPage 4.0	1490F	DynaCADD	5990F
Brillance	1690F	...etc....	

Nouveau

Fed-CASE — 490F
Le premier CASE-tool pour Amiga ! Un éditeur graphique permet de créer les programmes sous forme de flow-charts (organigrammes), et génère automatiquement le code C. Compatible avec tous les compilateurs. Logiciel et documentation en Anglais. *Importation exclusive Someware.*

La boite à outils : MetaScope — 625F
Débogueur symbolique compatible avec la plupart des langages dont DICE. Support 68020/68030; multi-fenêtres : mémoire, code, symbole, hunk; breakpoints conditionnels; évaluation d'expressions; modification du code en ligne; etc... Documentation en **français**. *Importation exclusive Someware.*

Nouveau

The Amiga Guru Book — 360F
Tous les secrets de l'AmigaDOS : packets, file system, handlers, BCPL, routines résidentes, etc, ... Le livre le plus complet sur la programmation de l'AmigaDOS. 736 pages en Anglais.

Promo : Guru Book + Kit Commodore 3.0 : — 490F

Kit développeur Commodore 3.0 — 150F
C'est le kit officiel de développement de Commodore. Quatre disquettes : includes 3.0, autodocs 3.0 (toute la documentation des fonctions de la ROM), developer tools (enforcer, mungwall, sushi,...) , examples (AGA, BOOPSI, Intuition, ...). Indispensable !.

La boite à outils : DICE — 590F
Compilateur C ANSI de Matt Dillon. Complet, pour les Workbench 1.3, 2.0 **et 3.0**. A la fois le moins cher du marché et un des plus performants. Le seul avec une documentation en français. Nouvelle version 2.07.54-3.00 comprenant includes et amiga.lib pour le Worbench 3.0.

***Mise à jour 2.06.40 en 2.07.54-3.00* — 60F**

***Mise à jour 2.07.54 en 2.07.54-3.00* — 30F**

***Promo :** kit développeur 3.0 + mise à jour 2.07.54 en 2.07.54-3.00* — **160F**

Rom Kernel Manual
La documentation officielle de l'AmigaOS

Rom Kernel Manual : Libraries	490F
Rom Kernel Manual : Devices	450F
Hardware Reference Manual	390F

Vente par correspondance :

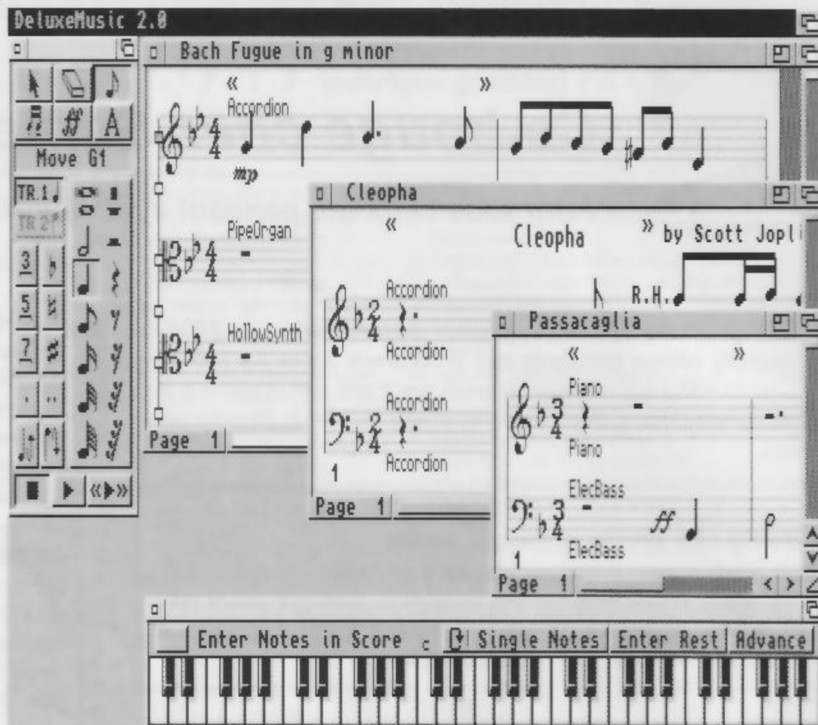
Participation aux frais de port : logiciel (y compris disquettes) 15F, 50F en recommandé, 100F en contre-remboursement. Rom Kernel et Guru Book : 30F. Matériel (sauf produits lourds nécessitant un transporteur) : 50F en recommandé, 100F en contre-remboursement. Par transporteur : 200F. Catalogue gratuit sur demande.

Développement de logiciels, étude, implantation, administration de réseaux AmigaOS, Unix, Vax : nous consulter.

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR

Téléphone : 27 59 62 57 • Fax : 27 60 60 87

Pascal  Janin



Deluxe Music 2

Enfin "Deluxe" cette fois?

Ca y est! Après des années d'attente, cette fameuse nouvelle version 2.0 de Deluxe Music Construction Set (dit aussi 'DMCS') nous a enfin été soumise cet été. Je me suis empressé de faire cette "upgrade" que j'avais tant attendue, en espérant cette fois qu'Electronic Arts ne nous avait pas pris pour des..., moi et tous ceux qui en avaient plus que marre de l'ancienne version truffée de bugs.

Un peu d'histoire

Quand j'ai acheté mon premier Amiga *(A500 + WB 1.2 en 1988)*, DMCS a été un des tout premiers logiciels que j'ai reçus peu après.. en version piratée je l'avoue. Cette version 1, je l'ai utilisée bon gré mal gré pendant 2 ans, sans aucun manuel, en la trouvant pas si mal que ça après tout. Ce genre de soft était comme une bénédiction pour moi qui n'avais jamais rien vu de tel avant sur mon cher DAI: notation musicale sur portée, utilisation possible de MIDI, etc.. Mais j'en suis vite arrivé à bout, lassé de tous ses bugs *(et il y en avait!)* qui faisaient planter mon A500 en plein milieu d'une écoute, ou pire en pleine sauvegarde.

En 1990, j'ai vu, sur les rayons de la FNAC à Grenoble, la "nouvelle version PAL" de ce soft qui y trônait. PAL? Oui, celle d'origine utilisait une base de temps fixée pour toujours à 60Hz, ce qui fait que les valeurs des tempos n'étaient jamais respectées sur une machine PAL *(tout était joué trop vite)*. Cette version semblait vouloir corriger ce défaut et utiliser la bonne valeur, à savoir 50 Hz. Considérant d'une part que j'utilisais ce soft très très souvent sans jamais l'avoir acheté, et d'autre part que je comptais bien obtenir une version débarrassée de ses bugs, je me suis dit que 600 FF seraient un investissement plus que rentable. Ben c'était raté.

A peine arrivé chez moi, j'ai pu constater, ouf, que les tempos étaient cette fois bien respectés sur ma machine.. mais qu'à part ça, RIEN n'avait été corrigé ni amélioré, en particulier cet horrible écran de taille NTSC *(320x200)* qui laissait en bas toute une place que j'aurais bien utilisée à profit pour avoir une portée plus grande, les 4 fenêtres ouvertes à la fois, etc.. Bref pour 600 FF, j'avais hérité d'un manuel en français *(que je connaissais déjà par coeur sans jamais l'avoir lu)*, et c'était à peu près tout.

De plus, impossible de l'installer sur disque dur de manière "propre" *(la disquette d'origine était sans cesse réclamée)* sur mon A2000 tout frais.

J'ai néanmoins dûment rempli ma carte d'enregistrement et l'ai renvoyée à Electronic Arts en Angleterre. J'en ai profité pour leur "faxer" tout le bien que je pensais de DMCS, et ça a porté ces fruits puisqu'ils m'ont dit posséder une meilleure version *(écran PAL 256 lignes, installable sur disque dur)* pour une petite rallonge de 10 livres *(100 FF)*. Bonne pomme, je leur ai envoyé la disquette d'origine plus la dite somme, et 10 jours plus tard, cette nouvelle" *(notez combien de fois!)* version m'est arrivée.

Re-déception. Oui j'avais cette fois 256 lignes, mais la fenêtre Score refusait catégoriquement d'être agrandie au-delà de l'ancienne limite des 200 lignes. De plus, malgré l'installation possible sur disque dur, les 3 gadgets composant en tout et pour tout le requester d'accès aux fichiers restaient immuablement figés sur DF0: DF1: DH0: alors que moi je possédais DF0: DF2: et DH2: *(because que carte A2090A avec disque SCSI)*. Bref, rien de neuf et ça sentait tellement l'arnaque que j'ai presque insulté Electronic Arts par fax.

Un an après, pendant que j'étais au Japon, *Electronic Arts* m'a fait savoir par courrier qu'une n-ième "nouvelle" version était disponible: compatible WB 2.x *(l'ancienne plantait encore plus souvent)* et automatique PAL/NTSC *(avant il fallait une version pour chaque)*. Cette upgrade étant gratuite *(il fallait seulement renvoyer la disquette d'origine, sans rien payer!)*, j'en ai profité et après examen, elle a tenu les promesses annoncées. A part ça, aucune autre amélioration. J'ai bien failli en balancer la disquette par la fenêtre, et de dépit je n'utilisais presque plus DMCS.

Courant Juillet de cette année *(1993, 2 ans après!)*, pendant que j'étais aux USA, le miracle que l'on n'attendait plus s'est produit: version 2 en vue! Dès mon retour en France en Octobre, j'ai envoyé mes sous *(40 livres = 400 FF)* et ma disquette en Angleterre, et courant Novembre la mouture 2.0 m'est arrivée. 600+100+400=1100 FF et 5 ans de bataille acharnée avec le soft ET le distributeur pour en arriver là! Je souhaitais vraiment cette fois en avoir pour ma sueur et mes sous.

Prise en mains

Reçu une boîte avec, devant et derrière, la jolie photo N&B d'un illustre trompettiste de Jazz dont j'ai oublié le nom. Dedans, le manuel en anglais *(avec le même trompettiste en couverture..)* de 168 pages, 2 disquettes *(Program et Samples)*, la carte de garantie à renvoyer *(avec un numéro de série que le programme vous demandera lors de l'installation)*, la carte de référence *(dépliant cartonné avec tous les raccourcis*

clavier, la procédure d'installation etc..) et un joli prospectus en couleurs vantant les mérites de cette nouvelle version, avec photos d'écrans à la clef particulièrement alléchantes pour qui a connu l'enfer de la version 1. C'est d'ailleurs ce prospectus et la boîte qui étaient seuls en "démonstration" dans les magasins Amiga des USA en attendant que la version 2 soit réellement disponible..

Le soft est cette fois fourni avec un script automatique et l'incontournable logiciel *Installer* de Commodore. L'installation sur disque dur est d'une facilité déconcertante, mais cette fois il faut y entrer votre nom, votre société *(le cas échéant)* et le numéro de série figurant sur la carte de garantie.

A noter un vilain bug *(ah tiens!)*, quand on décide de faire une installation simulée, qui fait s'arrêter Installer après avoir entré le nom du répertoire où installer DMCS; donc si vous avez assez de RAM *(j'en ai 7Mb, DMCS prend 1Mb environ)*, mieux vaut l'installer en RAM pour simuler l'installation.

DMCS peut également être configuré pour utiliser en mode MIDI les cartes internes *Checkpoint Serial Solution* et *One-Stop Music Shop*.

Une fois l'installation terminée, un coup d'oeil au fichier *Late_Notes*, qui contient les dernières infos ajoutées après impression du manuel, vous apprendra que les menus, requesters et autres messages de DMCS peuvent être affichées.. en français! Il suffit d'ajouter un outil CATALOG=, dans la liste des outils du fichier DMusic.info, avec un fichier fourni et copié par Installer, et ça marche TRES bien!

Moi, je suis tellement habitué à l'ancienne version que j'ai préféré garder les textes en Anglais *(comme en témoignent les photos d'écran)*.

Premières impressions

Sur l'écran DMCS *(configurable et même partageable avec le WB)*, on a droit à une petite boîte rappelant votre nom, société et numéro de série, qui disparait toute seule au bout de 3 secondes, pour faire place aux 3 fenêtres principales de DMCS: celle des outils *(Tool Window)* à gauche, celle(s) de la partition *(Score Window)* au centre *(il y peut y en avoir plusieurs)*, et celle du clavier de piano *(Keyboard Window)* en bas (voir image page 20).

Chacune de ces fenêtres peut être déplacée à volonté, et possède un gadget de "backdrop" *(mise en arrière-plan)*. La fenêtre Score est aussi modifiable en taille. On se rend vite compte que le "look jouet" affreux des fenêtres, outils et partitions de l'ancienne version a disparu: on a désormais affaire à l'aspect très "clean" de l'interface style 2.x, également accessible sous WB 1.3 grâce aux librairies fournies.

Premier plus de la v.2, la fenêtre Score n'est plus nécessairement unique: on peut ouvrir 2, 3, 4.. partitions à la fois *(dans la seule limite de la RAM disponible)*, chacune dans sa propre fenêtre, et jongler de l'une à l'autre grâce aux fonctions Hide *(cacher)*, Reveal *(mettre en avant)* et Close *(fermer)* du menu Project. Cela s'avère très pratique pour faire du couper/coller entre fenêtres par exemple. Vous noterez aussi en passant, la meilleure qualité des dessins des clefs, notes, etc.. des partitions.

La fenêtre Piano, quant à elle, a un aspect plus réjouissant *(les touches ont l'air de vraies et sont même ombrées!)*, mais rien n'a été enlevé ni ajouté par rapport à l'ancienne.

Les outils

Deuxième plus de la v.2, la fenêtre des outils *(Tools Window)* a subi des changements aussi profonds que nécessaires. Nombre de fonctions, autrefois disséminées dans les menus, ont été regroupées dans celle-ci. Les fonctions principales *(flèche, gomme, notes, ornements, dynamique et texte)* sont en haut, et un appui sur les 4 dernières fera changer la liste des outils disponibles à gauche au centre de la fenêtre (voir image à droite)

L'outil *Notes* donne accès aux triolets, quintolets, septolets *(nouveau)*, dièse/bémol/bécarre, pointé et double-pointé *(nouveau)*, et retournements des queues des notes dans les 2 sens *(Flip Note Stem)*. L'outil *Ornements* donne accès aux jeux Legato *(lié)*, Sforzando *(en forçant)* et Staccato *(piqué)*, plus aux groupements et séparations de notes *(Beam)* et liaisons supérieure et inférieure *(Tie)*. L'outil *Dynamique* permet de sélectionner les volumes entre *fff (fortissimo -- très très fort)* et *ppp (pianissimo -- très très faible)*.

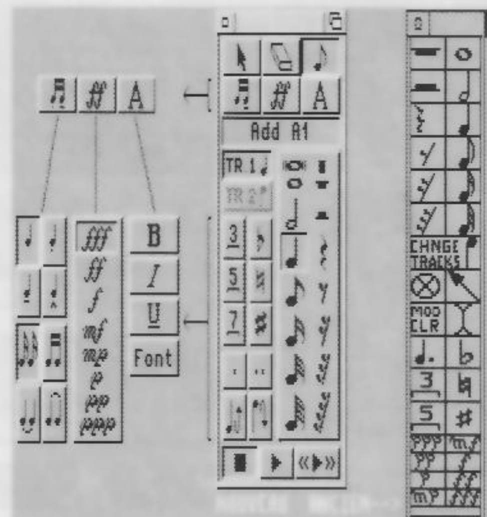
L'outil *Texte*, outre la frappe de texte n'importe où dans la partition, donne accès aux modes gras *(Bold)*, italique et souligné *(Underline)*, et permet de choisir la font de votre choix: apparition d'un requester NETTEMENT plus pratique que l'ancien menu FONTS qui proposait un choix de fonts et de tailles figées. Le manuel conseille fortement, AVANT d'insérer quelque texte que ce soit, d'activer la taille réelle d'impression *("Printer Width")* dans "Score Setup.." du menu SETTINGS, afin de *ne pas* avoir de très mauvaises surprises lors de l'impression. Egalement en mode insertion texte, si vous insérer des TAB au lieu d'ESPACE entre les mots, DMCS fera tout seul l'alignement du texte en-dessous des notes. Ca semble trop beau!

Immédiatement sous les six outils du haut se trouve une fenêtre dans laquelle s'affichera la note sur laquelle pointe le curseur *(lorsqu'il est positionné sur la partition)* et le type d'action associé. Exemple: "Add A4" pour insérer une note à l'emplacement du La 4 sur la portée. C'est une aide bien pratique pour savoir où on en est! notamment en mode écran entrelacé avec des portées si petites que je vous raconte pas la galère pour y positionner correctement une note.

Juste en-dessous à gauche, les 2 icônes TR.1 et TR.2 *(TR pour Track == piste)* permettent de passer d'une piste à l'autre en mode "2 pistes par portée".

Au centre à droite, un menu immuable contenant les notes et silences dans toutes les durées disponibles. A noter la présence de nouveautés qui manquaient: la ronde et la pause "longues" *(toute la durée d'une mesure)* ainsi que la quadruple-croche et le seizième de soupir.

Tout en bas, trois objets jouant le rôle des Stop, Play et Play Section de l'ancien menu Play qui a disparu. La fonction Resume Play n'existe plus qu'au clavier: pendant l'exécution, une pression sur ESPACE suspend le jeu et une deuxième pression le reprend *(donc comme Resume Play)*.



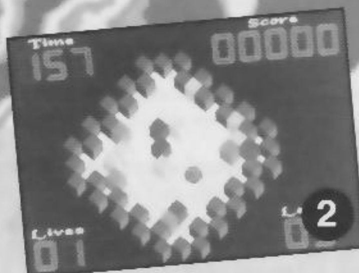
Les outils

Encore un défaut: du fait *(à mon avis)* de la résolution horizontale double (640 points) par rapport à l'ancienne version *(320 points)*, le dessin des portées, notes etc.. s'en trouve ralenti, et si on joue

La sélection de FLOPPY pour votre *AMIGA*

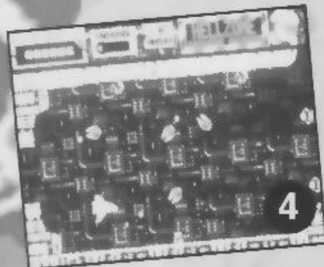








Les Jeux les plus funs









TANX
Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir de votre canon.

5 DRAGON TILES
Simplement le meilleur MahJong sur Amiga

EMERAUDE EMPIRE
Vous devez ramassez toutes les disquettes et les ramener jusqu'au lecteur sans vous faire latter.

Disquette réf : AM 1

WELLTRIX
Un Tétris en 3D, c'est un jeu de fou. Mais quand on a compris quelques principes, c'est super.

CARD SHARP
Cinq réussites de cartes pour les plus patients.

Disquette réf : AM 9

4 HELLZONE I et II
Un shoot'em up horizontal qui vous emmène au coeur d'un complexe Hi-Tech rempli d'énnemis.

OBLIVION
Un jeu mythique, sauvez les humains des griffes des extra-terrestres qui essaient de les enlever.

Disquette réf : AM 300

KLAKTRIX
Une variante de Tétris, regroupez les couleurs

DR MARIO
Même principe avec des microbes qu'il faut tuer en plaçant bien les pièces.

TESERRE
Un Tétris d'une excellente qualité technique.

THE BRAIN
Le morpion en 3D, c'est une prise de tête totale.

Disquette réf : AM 301

7 STRIKE BALL
Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales et de superbes graphismes. Bref, c'est tout bon.

Disquette réf : AM 302

DRIPGAME
Un jeu délirant sur le principe du PacMan avec des super graphismes et des animations rapides.

Disquette réf : AM 305

BALL
Un des meilleurs casse-briques avec de bonnes animations et de nombreuses options.

MICROBES
Empêchez l'inféction en tirant sur les microbes.

E-TYPE
Un shoot'em up dans la tradition des Astéroids.

Disquette réf : AM 303

6 THE LAST REFUGE
Pourfendez les manants qui cherchent à envahir votre château. Vous êtes un fier chevalier parbleu. Alors défendez votre château et méritez les faveurs de la princesse.

Disquette réf : AM 307

KASTEL KUMQUAT
Vous cherchez un trésor dans un château futuriste, des systèmes de sécurité vous méneront la vie dure, des passages secrets se dévoileront si vous marchez sur des dalles, etc...

Disquette réf : AM 309

CHESS 2.0
Un excellent jeu d'échecs qui dispose de nombreux niveaux de difficulté.

PICK OUT
Un jeu de Memory aux graphismes futuristes.

Disquette réf : AM 312

1 WONDERLAND
Un superbe jeu de plateaux, vous devez marcher sur toutes les dalles pour passer les niveaux

RUSH HOUR
Vous devez traverser une route très fréquentée. C'est le jeu Frogger avec plein de nouveautés.

Disquette réf : AM 313

TANK ATTACK
Deux joueurs pilotent des chars futuristes dans un labyrinthe et essaient de se tirer dessus. Pour corser les choses, des bonus apparaissent aléatoirement à l'écran et donneront à celui qui les prend des avantages considérables.

Disquette réf : AM 314

3 GIDDY
Vous guidez un personnage et vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car ils vous seront utiles pour résoudre des énigmes.

Disquette réf : AM 400

NEBULA
Un shoot'em up en 3D, vous défendez une zone contre l'intrusion de vaisseaux ennemis.

PICK A BRICK
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Mah-Jong avec quelques variantes originales.

Disquette réf : AM 401

2 INTERLOCK
Il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Ce jeu est une véritable torture pour nerfs.

TRAILBLAZER
Vous guidez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs...)

QUADRIX
Des pièces arrivent des quatre cotés de l'écran. Il faut déplacer celles déjà en place pour que la nouvelle arrive sur une pièce identique.

Disquette réf : AM 406

DILEMMA
Emboiter des pièces aux formes tordues pour reformer des carrés n'est pas des plus évident.

ATTAKS
Il faut placer ses pions à coté des pions adverses pour les prendre selon le principe du GO.

NUMBER FUMBLER
Un jeu de taquin qui bénéficie d'une réalisation de très bonne qualité.

Disquette réf : AM 415

POD
Des bêtes bizarres arrivent de partout. Avec votre canon hyper rapide, vous tirez sur tout ce qui bouge. C'est un délire total.

Q-BIC
Un clône de Q-Bert, classique du genre.

Disquette réf : AM 416

Les Démos les plus folles





8 TERMINATOR II
Des photos tirées du film avec le grand Arnold SCHWARTZENEGER.

Disquette réf : AM 117

TECHNOLOGICAL DEATH
Les démos s'inspirant de la fameuse State of the art sont très à la mode. Voici l'une des meilleures du genre produite par Mad Helks

Disquette réf : AM 324

EXTENSION
Une débauche d'effets spéciaux nous tombent dessus, on en prend plein la tronche

Disquette réf : AM 326

9 INTERFERENCE
L'Amiga est une machine fantastique et c'est ce que prouve cette démo surprenante. Design d'enfer, graphismes superbes, musiques géniales. Pas de doute, c'est une valeur sure. Toutes nos félicitations aux programmeurs.

Disquette réf : AM 327

NOVA SLIDE SHOW
Cette disquette contient pas moins de 15 superbes images ayant pour thèmes l'Héroic Fantasy et la science fiction. Vous y trouverez des images de vaisseaux, des paysages surnaturels ou encore des représentations d'êtres qu'on ne rencontre, heureusement, pas souvent.

Disquette réf : AM 426

MIND RIOT
Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe. Design soigné, effets novateurs (par exemple un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées, et le tout en haute résolution, finesse des graphs assurée et rarement égalée. C'est pas beau ça.

Disquette réf : AM 427

LETHAL EXIT
Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et nous prouve (si c'est encore nécessaire) que ce groupe a aquis une excellente maitrise de la bécane, du grand art.

Disquette réf : AM 429

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Tous les logiciels présentés fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600 et 1200.

Les cadeaux de F.I.

Le premier cadeau de F.I est la qualité des logiciels proposés.
(Nous testons tous les mois plus de 500 logiciels pour vous proposer les meilleurs)

Le second cadeau est le prix de nos disquettes.
(30 francs pour une disquette qui peut contenir jusqu'à 4 jeux)

Pour le troisième cadeau, il aurait été facile de vous offrir un stylo qui coule, un agenda avec une seule page ou un briquet qui ne s'allume pas mais nous avons préféré vous offrir ce que nous avons de mieux alors nous vous offrons deux jeux de notre sélection, CAVERUNNER et TRANSPLANT.

10

Erotisme

TETRIS SEX SPECIAL
C'est un Tétris classique à part un petit détail, il apparait des photos de jeunes filles nues sur l'écran. C'est déjà pas facile comme ça mais là, il devient impossible de se concentrer.
Disquette réf : AM 315
Disquette réservée aux adultes

DIRTY MOVIES
Des scènes pornographiques extraites de films apparaîssent à l'écran. Vous activez les personnages avec votre joystick
Disquette réf : AM 317
Disquette réservée aux adultes

10 THE SEXY BEST OF
Cette disquette contient une dizaine d'images des plus belles jeunes filles qui posent dans les magazines spécialisés.
Disquette réf : AM 424
Disquette réservée aux adultes

UTOPIA
Encore 10 images érotiques de premier choix sur cette disquette.
Disquette réf : AM 211
Disquette réservée aux adultes

HOT SHOTS
Cette démo pornographique mérite le nom de mégadémo car sur une musique entraînante, elle alterne des images et des animations X de très bonnes qualités.
Disquette réf : AM 20
Disquette réservée aux adultes

11 EROTIC SLIDE
Voici la charge érotique d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides.
Disquette réf : AM 318
Disquette réservée aux adultes

GREAT JEAN MARC ADVENTURE
C'est l'histoire d'un mec retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héro.
Disquette réf : AM 212
Disquette réservée aux adultes

MY FAIR LADY
Toutes une collection de photos érotiques issues des meilleurs magazine spécialisés. Ces photos sont en noir et blanc, ce qui nous a permis d'en mettre 17 sur cette disquette.
Disquette réf : AM 121
Disquette réservée aux adultes

11

Les plus pratiques

KICKSTART 1.3
Le programme idéal pour les possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200. Il transforme votre ordinateur en Amiga 500, ce qui vous permettra d'utiliser une bonne partie des logiciels qui étaient incompatibles.
Disquette réf : AM 24

KICKSTART 2.0
Le même que le précédent pour les possesseurs d'Amiga 500 avec 1 Mega octet de mémoire RAM. Il le transforme en Amiga 500+, ce qui permet de charger le Workbench 2.0 plus puissant que le 1.3.
Disquette réf : AM 25

UTILITAIRES 1
Cette disquette contient plusieurs utilitaires dont SUPERDARK (économiseur d'écran modulaire), ARQ (remplace les requesters par des fenêtres animées), UPD (associe des ressources sonores aux différentes actions) et encore beaucoup d'autres.
Disquette réf : AM 27

UTILITAIRES 2
Une foule d'utilitaires très pratiques comme NOCLICK (évite le cliquetis des lecteurs vides), NO-ERRORS (pour utiliser les disquettes défectueuses), POWER-SNAP et SNAP (utilitaires de capture d'écran), etc...
Disquette réf : AM 29

12 COLOR IT
Pour avoir la paix et occuper les petits, voilà un programme de coloriage. Il dispose de cinq dessins à colorier en choisissant les couleurs sur une palette avec la souris.
Disquette réf : AM 328

GINA 2.0
Une horloge parlante avec une voix très humaine. Elle propose plusieurs types d'alarmes (RDV, Debout la dedans, etc...)
Disquette réf : AM 28

13 COPIEURS
Cette disquette contient tous les meilleurs copieurs de logiciels. Certains fonctionnent sur le 500, d'autre sur le 500+, 600 ou 1200.
Disquette réf : AM 432

COMPTABILITÉ
Un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Idéal pour tenir à jour vos comptes.
Disquette réf : AM 431

14 PROTRACKER 3.1
Voici le logiciel de création de soundtracks le plus complet. Cette disquette contient quatre modules que vous pourrez écouter.
Disquette réf : AM 430

12

13

14

F.I. vous offre

CAVERUNNER et **TRANSPLANT**

CAVERUNNER : Le plus fendant des BoulderDash que nous ayons vus. La réalisation est excellente à tous point de vue.

TRANSPLANT : Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau donnant un effet de profondeur saisissant.

Ces deux jeux fonctionnent sur AMIGA 500. Ils fonctionnent sur AMIGA 500+, 600, 1200 avec le Kickstart 1.3 (disquette AM 24)

Ces deux jeux seront joints à toutes les commandes.
Si vous voulez recevoir uniquement ces deux jeux, renvoyer nous le bon de commande en réglant uniquement les frais de port, soit 15 francs.

Offre valable jusqu'au 15 janvier 1994

Bon de COMMANDE à retourner à
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au **83 90 28 00**

NOM ____________ PRENOM ____________
N° ____ RUE ____________
Code postal ________ VILLE ____________
Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ Chèque ○ Mandat
○ Carte de crédit Nom ____________
Numéro de carte ____-____-____-____
Date d'expiration __-__

○ Je commande_____ disquettes au prix de 30 frs chacune (250 frs les 10) et je recevrai les deux jeux en cadeau.		Frs
○ Je désire recevoir uniquement les deux jeux en cadeau et je paie seulement les frais de port.	0	Frs
Frais de port	15	Frs
TOTAL		Frs

Liste des disquettes commandées :

un morceau avec "Flash Notes", "Player Piano" et "Turn Pages" tous activés *(cf menu SETTINGS)*, on a à l'écran des saccades dignes d'un affichage PC, encore pires qu'avec l'ancienne version. Peut-être un CPU plus puissant que mon pauvre 68000 les atténuera ou les fera disparaître?..

Quoi qu'il en soit, ces maudites saccades *n'altèrent plus* le jeu musical dans cette version. De plus, on peut bouger dans la partition avec les "ascenseurs" sans constater le moindre "glitch" dans le jeu, qui reste très régulier. Ca c'est très très bien!

Les menus en detail

DMCS peut charger les fichiers au format SMUS-IFF, Music X *(MIDI type 0 ou 1)*, ancien et nouveau DMCS *(appelé maintenant CMUS)*. Il peut également les sauver par **"Save As.."** sous n'importe lequel de ces formats *sauf* l'ancien format DMCS *(v1)*. DMCS v2 sauve en effet beaucoup plus d'informations que l'ancienne version, et n'est plus compatible avec celle-ci; comme preuve, le morceau "Bach Fugue in g minor" qui prenait 18Ko pèse maintenant 40Ko! Les anciens morceaux sont donc toujours lus, mais DMCS perd du temps à les reformater; il vaut mieux donc recharger tous vos anciens morceaux un par un et les resauver sous le nouveau format DMCS nommé CMUS.

Lors de la sauvegarde, il est désormais possible d'inclure les instruments dans le fichier. De fait, il se suffit à lui-même et peut être plus facilement distribué, surtout grâce au player **DMPlayer** fourni, sans avoir à fournir en plus les sons de tous les instruments en autant de fichiers séparés.

"Hide", **"Reveal.."** et **"Close"** vous permettent de jongler avec les fenêtres Score. En effet, vous pouvez en ouvrir plusieurs simultanément, mais toutes les avoir à l'écran en même temps peut être plus ennuyeux qu'autre chose, même si on peut les faire passer l'une derrière l'autre grâce à leur gadget de profondeur. Grâce à ces commandes, les fenêtres peuvent être cachées, réapparaitre ou bien être fermées définitivement.

"About.." affiche les habituels messages de Copyright ainsi que l'occupation mémoire. Un grand soulagement est que DMCS ne considère plus 512Ko de RAM comme limite absolue. Même si le manuel précise qu'il lui faut au moins 1Mo de RAM, il se contente de beaucoup moins en pratique *(300Ko?)*.

"Quit", une fois les partitions modifiées dûment sauvegardées, nous fait quitter DMCS en *libérant* la mémoire utilisée, ce qui n'était pas le cas de l'ancienne version.

Dans le menu "EDIT", **"Go to Measure.."** permet de se placer sur n'importe quelle mesure de la partition, repérée par son numéro. **"Clear Modifiers"** faisait avant partie de la fenêtre Tools et marche de la même manière, sauf que cette fois il enlève VRAIMENT TOUTES les altérations, pointés, triolets.. des notes sélectionnées; dans l'ancienne version, on pouvait toujours essayer..

Le menu "MACROS"



Entièrement nouveau, il n'est opérationnel que sous WB 2.x car utilisant ARexx *(qui doit d'ailleurs être lancé au boot par la startup-sequence)*.

En deux mots, une suite donnée de commandes, entrées entre **"Record Macro"** et **"Stop Recording"**, est enregistrée sous un nom ("Save As..") et crée le script **ARexx** correspondant. Il est possible ensuite d'exécuter cette séquence à volonté ("Play Macro") et même de l'assigner à une touche des 10 touches de fonction ("Assign Macro..")!

"Record Macro" commence donc l'enregistrement de la séquence de commandes, et "Stop Recording" le clôt. Toutes les commandes sont acceptées et enregistrées *sauf* les "clicks" à la souris dans la fenêtre Score: une séquence de commandes *ne sait pas* déplacer le pointeur de souris.

A l'enregistre ment, DMCS ne "voit" que le contenu du Clipboard et les raccourcis claviers correspondant aux commandes. Si vous désirez déplacer le point d'inser tion à l'intérieur de la fenêtre Score dans une séquence, vous devez *obligatoirement* le faire par les 4 touches curseur *(déplacement vers la note/ mesure/ portée précédente ou suivante, en combinaison avec ALT au besoin)* ou les menus.

En utilisant ces macro-commandes, il est très facile de créer des séquences d'opérations fastidieuses et répétitives. Par exemple, ouvrir une nouvelle fenêtre Score avec un nombre de portées donné, une clef et un instrument particuliers pour chacune, peut être réalisé automatiquement dans une seule macro.

Deux commandes supplémentaires permettent d'exécuter des scipts ARexx déjà écrits ("Exec ARexx..") ou bien en tapant les commandes ARexx dans une fenêtre ARexx dédiée ("Show Console").

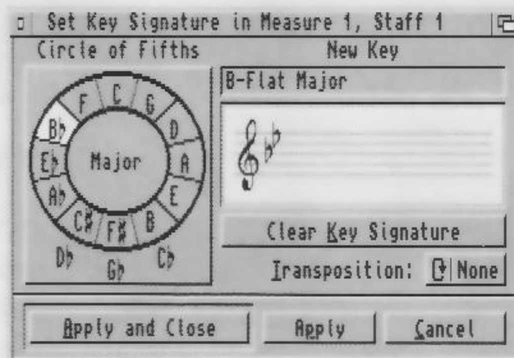
Le menu "MEASURES"

Set Time Signature.." *(qui peut être choisi jusqu'au 1/64éme!)*, "Set Key Signature..", "Set Clef.." ouvrent chacun une fenêtre disposant des gadgets **"Apply and Close"** *(changer et fermer)*, **"Apply"** *(changer)* et **"Cancel"** *(annuler)*. **"Apply"** permet d'effectuer les changements décidés *sans* fermer la fenêtre, ce qui peut être utile pour qui utilise la fonction très souvent et préfère avoir cette fenêtre ouverte en permanence dans un coin de l'écran.

"Set Key Signature" propose désormais un joli carrousel où les clefs sont arrangées de demi-ton en demi-ton (voir image en bas de page).

"Set Tempo.." permet d'insérer un nouveau *n'importe où* dans la mesure, et non plus seulement en tête. Un curseur permet de changer le tempo, et vous pouvez écouter tout de suite le résultat sans avoir à faire **"Apply"**. Si le nouveau tempo vous plaît, **"Insert Tempo Change"** le posera sur la portée. Toute modification ultérieure se fera en cliquant *directement* sur cette indication de tempo et en faisant un "drag" vers le haut *(plus vite)* ou vers le bas *(plus lentement)* tandis que la valeur de tempo sera changée en même temps.

Il est également possible de donner une valeur au tempo par défaut (**"Set Default Tempo"**) d'un morceau, si au-



cune indication de tempo n'a été posée sur la portée.

"Set Instrument.." regroupe la quasi-totalité de l'ancien menu SOUNDS, et mériterait à lui seul un article entier tellement les fonctions sont nombreuses (voir image)

On peut désormais changer le nom d'un instrument indépendemment du nom de l'échantillon *(ou canal MIDI)* associé, tester *(écouter)* l'échantillon avant utilisation, ajuster le panoramique gauche/droite du son, assigner un style de jeu particulier à un instrument *(comme "Set Play Style" du menu NOTES)*, assigner un même échantillon à plusieurs instruments ayant chacun ses propres réglages *(nom, panoramique, hauteur, style de jeu..)*, transposer le son au demi-ton près, afficher les paramètres de l'échantillon utilisé *(nom, taille, nb d'octaves, auteur)* etc.. Et tout comme "Set Tempo..", on peut aussi changer d'instrument en milieu de mesure et non plus seulement au début.

Dans le menu "SETTINGS", **"Display.."** permet de choisir un écran entrelacé ou non, de 4 ou 8 couleurs, de taille variable, ou bien d'attacher l'écran de DMCS à celui du WB *(très peu pratique à mon avis, il est déjà suffisamment encombré!)* ou à un autre écran "Public" dont on fournit le nom. On peut aussi changer la font utilisée pour les menus, ainsi que les couleurs grâce à une palette. Tous ces réglages n'existaient *pas* sur l'ancienne version, et je me demande maintenant comment j'ai pu m'en passer pendant toutes ces années.. notamment la taille écran: je peux désormais travailler sur un écran 4 couleurs overscan 640x283 qui me laisse suffisamment de place. Dommage pourtant que les modes du WB 2.x, combiné avec Super Denise, tels Productivity, ne soient pas exploités.

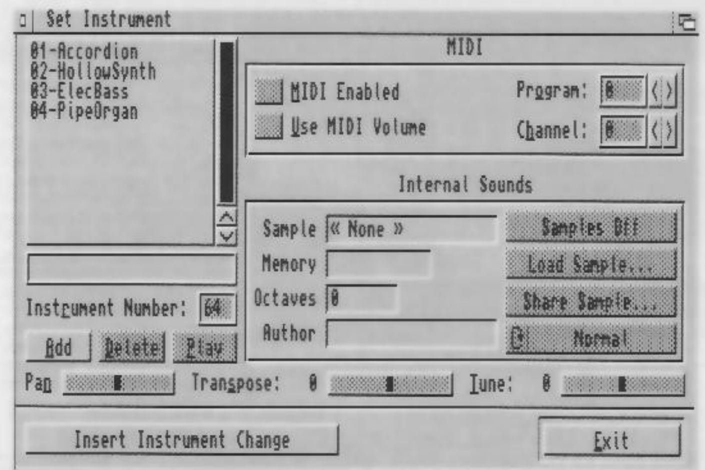
La limite maximale du nombre de portées par partition est désormais passée à 64! au lieu des 8 de l'ancienne version.

"MIDI Setup.." configure la liaison MIDI *(si elle est utilisée)* plus en profondeur que le faisait cette commande de l'ancien menu SOUNDS. On peut désormais interdire en plus la transmission des codes Program Change, sélectionner un **"lien CAMD"** *(??? kesako? le manuel ne l'explique pas)* pour les I/O MIDI, changer de source de temps *(??? rebelote!)* etc..

Par contre, et pour ça le manuel est très clair, il n'y a rien de neuf dans la gestion MIDI: les *seuls* codes MIDI transmis restent *toujours* Note On, Note Off, Program Change, plus Start, Stop et Clock Sync *(1/24ème)* si validé.

Point. Ca fait VRAIMENT léger léger; moi qui espérais principalement des améliorations là-dessus, voilà que le cafard me reprend *(j'aurais dû sauver mes sous pour acheter Bars & Pipes Pro!)*.

"Audible Feedback.." permet de dire à DMCS de ne jouer un son que dans un cas précis lors du placement des notes sur la portée. En effet, toute note placée est également jouée; on peut désormais désactiver cela ou bien ne jouer un son que quand on déplace *("drag" vers le bas ou le haut)* une note déjà placée.



Et le manuel?

Sobre, à reliure spirale, le manuel est composé de 168 pages en noir et blanc.. et en bon anglais, parsemé de copies d'écran *(un peu trop rares à mon goût)*. En tout, sept parties: un condensé des nouveautés *(par rapport à l'ancienne version)*, une introduction *(pour se familiariser avec)*, une partie apprentissage *(pour passer en revue la majorité des fonctions)*, la liste de toutes les fonctions *(menu par menu)*, quatre appendices *(raccourcis clavier, MIDI, symboles des fonts, ARexx)*, un glossaire et un index.

Un très bon point pour l'annexe D: pas loin de 50 pages entièrement réservées au support ARexx qui semble très complet! Et à côté de ca, des points obscurs *(comme CAMD)* sont passés sous silence, de même que tous les outils de la fenêtre Tools et des menus ne sont pas expliqués comme ils auraient dû l'être.

Conclusion

	v.2	v.1
Aspect:	+++	-
Convivialité:	+++	+
Fonctions d'édition:	+++	++
Gestion MIDI:	--	--
Gestion sons Amiga:	++	-
Support ARexx:	++	non
Manuel:	+	+
TOTAL:	+	-

J'ai aimé:

- le nouveau "look"
- la configuration du soft (notamment la taille de l'écran!)
- les nouveaux requesters de fichiers
- l'exécution d'un morceau désormais fluide et régulière
- le nombre plus important d'outils (double-pointé, quadruple croche..)
- la gestion "propre" de la mémoire
- la meilleure gestion des instruments (panoramique, multi-assign..)
- la gestion du texte (un peu meilleure)
- le support ARexx
- la création de Macros

J'ai été malade de voir:

- la gestion MIDI toujours aussi pauvre
- les saccades dans l'affichage
- la non-prise en compte des nouveaux modes d'affichage du WB 2.x
- l'absence toujours inquiétante d'autres ornements, comme les points d'orgue, les trilles, le mordant..
- d'une manière générale, le cruel manque de fonctions *vraiment* nouvelles et innovantes

Conclusion bis

Vous voulez mon avis? C'est comme ça que ce soft aurait DU être écrit DES LE DEBUT. Tout est tellement agréable à regarder et à utiliser désormais! Vous ne songerez même plus à l'ancienne version tellement celle-ci est "rafraîchissante". D'un autre côté, les utilisateurs *(comme votre serviteur)* qui s'attendaient à plus de fonctions *(dont MIDI)* l'ont dans l'os jusqu'au trognon *(excusez du peu)*. Pour ceux qui n'ont pas du tout de soft de musique, DMCS v.2 est une bonne alternative. Pour ceux qui utilisent MIDI, allez de préférence voir ailleurs *(Bars & Pipes et consorts..)* à moins que vous ne recherchiez une notation sur portée devenue enfin conviviale, très lisible et imprimable! Dans tous les cas, je vous engage à le TESTER avant d'investir.

Pascal Janin



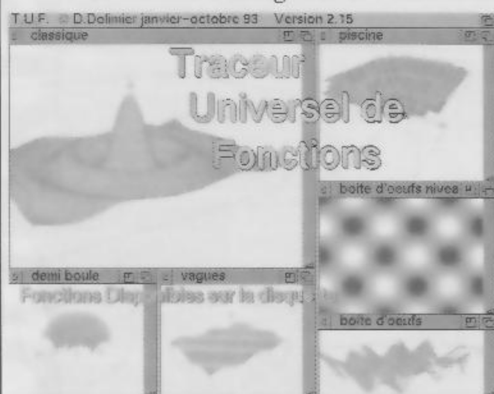
France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix, de Soins, et d'Amour Pour Tous les Amiga!

Seul l'Amiga par sa convivialité inouïe vous permettra d'accéder aux plus hautes et belles lumières de l'informatique en partant de zéro! C'est ce que nous vous souhaitons pour 94 grâce à près de 200 Versions Françaises de qualité professionnelle que nous vous avons si minutieusement préparé avec tant de soins et d'amour qu'elles transcenderont tout ce que vous avez pu voir jusqu'ici!

T.U.F2.1: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres

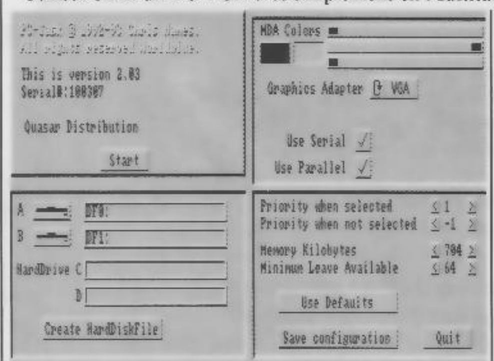
Avec Calculs d'Intégrales et Transformées de Fourier!



Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, et toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs d'intégrales, de dérivées et de transformées de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Systèmes 2.0 et 3.0 AGA! Hyper pratique grâce aux Multifenêtres donc Multicourbes chacune icônifiables à volonté! Disponible au prix de 120 FF TTC frais d'envoi et de gestion compris.

PC-Task 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

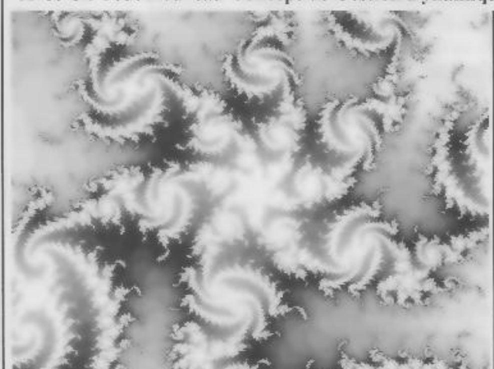
Utilisez enfin un PC VGA très simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!



Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisés pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC envoi inclus.

MandelTour AGA: Les Jeux de Fractales Pour Tous

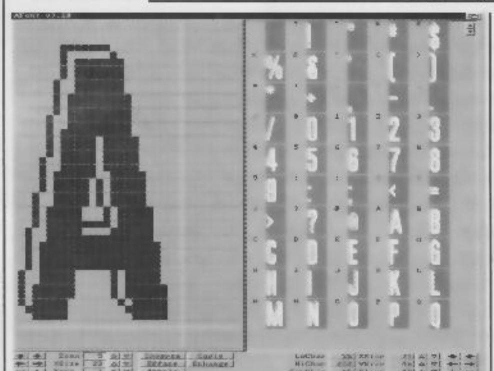
Avec Un Tout Nouveau Concept de Gestion Dynamique des Palettes AGA!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA permet des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique, peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris! MandelTour AGA: Prix 150 FF TTC Envoi compris.

Admirez cette qualité de rendu des filements: MandelTour est le seul à vous garantir des fractales non squelétiques!!!

AFont4.0: L'Editeur de Fontes Toutes Tailles et Résolutions



Superbe éditeur de fontes multiformat Amiga ou PC sans limite de taille: Grâce à ses astuces de programmation et sa gestion de tous les modes d'écrans des Sys2.0/3.0 y compris en Super Haute Résolution, AFont permet ainsi l'édition de toutes les fontes Amiga même celles de très grandes tailles. Nombreux effet spéciaux possibles: Zooms multiples, Mise en italique variable, Symetries, Rotation des caractères ou de la police entière. Agrandissements / Réductions des Polices. AFont est compatible avec tous les Amiga (Sys 1.3 à 3.0) disponible ici en version française exclusive et pleinement fonctionnelle, au prix de 120 FF TTC. Tout frais d'envoi et de gestion compris.

Egalement disponible en Version Commerciale Française Complète:

ORTHO: L'Editeur Correcteur Orthographique Français pour tous fichiers Ascii avec également la conjugaison de tous les verbes français! Prix: 120 FF TTC.

WBFed: Editeur de fontes comme AFont mais plus particulièrement pour les fontes en couleurs (ColorFont) des Systèmes 2.0 ou 3.0 AGA. 120 FF TTC.

CockTail 1.43F: Extraordinaire base de donnée gérant déjà plus de 400 recettes de CockTails. Fonctions de recherche facile par tri sélectif. Prix: 120 FF TTC.

Pour plus de détails consultez notre catalogue complet ci-après, et retrouvez-y nos 180 VF des plus importants DP internationaux

OctaMED Professional V5.0

Version Commerciale Intégralement Traduite en Français

L'Editeur Echantillonneur de Musique Aux Possibilités Uniques sur Amiga et Entièrement Réécrit pour Sys 2.0/3.0!

● **Gère jusqu'à 64 CANAUX MIDI ce qui permet d'envoyer simultanément jusqu'à 64 notes vers 64 instruments MIDI! Idéal pour des orchestrations importantes! L'éditeur de Messages Midi accepte des messages jusqu'à 1 Mo!**

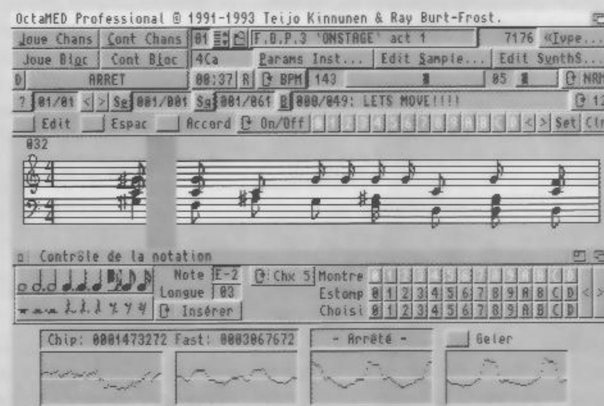
● **AFFICHAGE DE LA NOTATION MUSICALE: Edition Tracker ou Traditionnelle directement sur une Véritable Portée imprimable par simple clic!**

● **AIDE EN LIGNE: Un problème d'utilisation? Appuyez sur la touche HELP qui affiche le manuel d'utilisation complet en hypertexte (AmigaGuide)! Un simple Clic avec la souris et vous voilà immédiatement renseigné en français. Si vous êtes débutant une section spéciale vous prend en main et vous explique tout!**

● **Nouvelle CONCEPTION MODULAIRE qui permet d'organiser les chansons de façon hiérarchique en fonction d'une liste de sections à exécuter suivant un ordre donné.**

● **Innombrables possibilités de contrôle des effets dans l'échantillonneur et dans l'éditeur d'échantillons: La modification de la hauteur possède une fonction qui permet de réduire en option l'effet d'escalier. Renforcement du volume avec limiteur à 100% (en option) pour éviter la distorsion, le filtre possède aussi un paramètre ajustable, la fonction mixage permet de modifier le volume relatif de deux sons; Effet spéciaux, Echos et Bouclages faciles.**

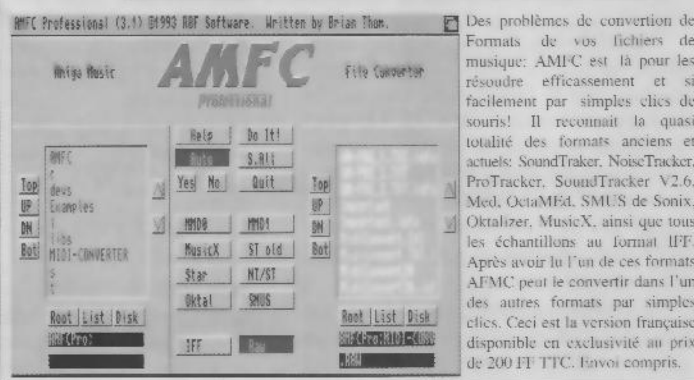
● **Nouvelles possibilités pour stocker les valeurs d'accordages des instruments, des cannaux Midi, du Volume par défaut, de la hauteur par défaut dans la liste des échantillons et possibilités d'ajouter des répertoires à n'importe quel endoit de la liste et pas seulement au début ou à la fin.**



Version Localisée Fournie toute installée avec le WB2.1 en Français et AmigaGuide sous licence de distribution. Il n'est donc pas du tout nécessaire de posséder déjà le WB2.1 ni AmigaGuide. WB2.0 suffit!

OctaMED Pro 5.0
Version Commerciale Française disponible en Exclusivité. Prix: 450 FF TTC. Envoi compris.

AMFC: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux



Des problèmes de convertion de Formats de vos fichiers de musique: AMFC est là pour les résoudre efficassement et si facilement par simples clics de souris! Il reconnait la quasi totalité des formats anciens et actuels: SoundTraker, NoiseTracker, ProTracker, SoundTracker V2.6, Med, OctaMEd, SMUS de Sonix, Oktalizer, MusicX, ainsi que tous les échantillons au format IFF. Après avoir lu l'un de ces formats AFMC peut le convertir dans l'un des autres formats par simples clics. Ceci est la version française disponible en exclusivité au prix de 200 FF TTC. Envoi compris.

C-TUTOR VF: Un ouvrage de précision pour apprendre le C:

C-Tutor: Manuel professionnel du Langage C désormais disponible en version française imprimée et reliée dans un ouvrage de 220 pages (Qualité PostScript 1200 DPI) avec sa disquette d'exemples. L'ensemble pour 300 FF TTC. (Tout frais compris). Traite avec une précision stupéfiante et sur 14 chapîtres tout ce qu'il faut savoir sur la norme C ANSI. Indispensable pour apprendre et se perfectionner dans le langage C. Les exemples fournis sur la disquette sont compilables avec notre Kit C (décrit ci-après dans notre catalogue détaillé). C-Tutor: La référence de précision pour apprendre le C !!!

Eurochèques: +50FF
Recommandé: +30FF

France-Festival-Distribution: *3 Rue Anatole France, Fr 13220 Chateauneuf-Les-Martigues*

Option Traitement Prioritaire: +100FF

France-Festival-Distribution

Un Service Unique de Traductions Systématiques De Tous les Meilleurs DP Internationaux.

OUVERT TOUTE L'ANNEE!

Label Frisé

Catalogue Détaillé / Version Janvier 94

Sys 1.3/2.0/3.0

Grâce à notre équipe de traducteurs nous vous proposons ici plus d'une centaine de Versions Françaises Exclusives et régulièrement remises à jour. Mais attention, ces disques ne sont pas une collection de plus destinée à finir dans un placard au bout de quelques heures d'utilisation! NON! Nous avons particulièrement trié, sélectionné, et regroupé par thème les meilleurs DP afin de rendre ces disques les plus avantageux et les plus fonctionnels possibles: d'une part grâce aux traductions et d'autre part grâce aux installations automatisées. Enfin sur chaque disque nos notes personnelles viendront compléter les documentations en vous apportant des conseils complémentaires essentiels afin de vous éviter de tomber dans des pièges ou des impasses. Tout cet important travail contribue donc à vous garantir absolument un maximum d'efficacité tout en perdant le moins de temps possible. Pour comble grâce à un service unique de remise à jour gratuite, vous n'achetez ces VF qu'une seule fois, puisque chaque nouveau disque commandé vous donne droit à une remise à jour d'un disque ancien ce qui, vu le nombre de remises à jour des divers DP est particulièrement économique pourvu que vous soyez un peu fidèles.

Kit C Complet VF: Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires, absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées. C'est donc absolument l'idéal pour vous mettre au C et via tous les conseils, exemples et traductions que ce Kit contient c'est vraiment la garantie de réussir à obtenir très rapidement des réalisations surprenantes qui vous encourageront sans cesse à progresser dans ce langage et à découvrir ainsi la véritable puissance que nous offre la programmation en C d'une machine aussi merveilleuse que l'Amiga. Ce Kit C Complet en Version Française est disponible au prix de 500 FF TTC. Frais de Gestion et d'Envoi compris sauf pour Option Eurochèque: 150 FF.

"PowerS": Ce disque contient nos Versions Françaises de Precognition, GadToolsBox2.0C PowerSource et CDesigner. Ce sont tous les quatres de puissants éditeurs de fenêtres, menus et gadgets pour aider les programmeurs en C ou ASM. Par exemple vous dessinez vous-même vos gadgets et menus à l'aide de la souris et ces utilitaires se chargent ensuite d'en générer les sources C ou ASM correspondances pour inclure dans vos programmes. Tout cela est réuni en VF sur ce disque "PowerS" au prix de 100 FF TTC. Frais de Gestion et d'Envoi compris.

"Tech#1": Ce disque contient des traductions de cours de programmation Amiga écrits (en C) par les plus grands spécialistes Américains de l'Amiga avec leurs exemples d'application. Entre autres vous y trouverez des cours sur Les pointeurs en C, sur les Tâches, sur la réalisation d'un jeu d'arcade, sur la programmation des nouvelles bibliothèques du système 2.0 comme la nouvelle version de la Graphics library et la GadTools library avec notamment un cours sur la gestion des gadgets et menus sous système 1.3 puis 2.0 ainsi qu'un cours très important sur les Tags: une véritable révolution dans la programmation sous système 2.0. Il y a donc beaucoup de traductions très intéressantes sur ce disque dénommé Tech#1. Les exemples d'application sont aussi fournis et le langage utilisé est bien-sûr le C, mais si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de cette disquette exceptionnelle vu toutes les informations et conseils qu'elle contient! D'ailleurs ce n'est pas tout car ce disque contient aussi quelques utilitaires pour programmeurs avec la Version Française de TrackDos un utilitaire très complet et puissant pour manipuler la mémoire de l'Amiga et par exemple en sauvegarder des morceaux sur disquettes et la Version Française de SystemTracer qui permet d'obtenir la liste et les adresses de toutes les structures présentes dans votre Amiga. Tout cela est donc en VF sur ce disque "Tech#1" au tarif de 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris)

"Tech#2": Puisque vous avez bien apprécié la qualité du disque Tech#1 nous vous en avons préparé la suite. Tech#2 contient ainsi 14 autres cours sur des sujets aussi variés que les Shells sous 2.0, le ZenTimer, Les nouvelles possibilités des Genlocks sous WB2.0, Le système FFS, La création des Bibliothèques Partagées, Astuces sur les Sprites, Le mode HAM, Les nouveaux menus, La communication entre Tâches, les Joysticks, Le débogage des erreurs de mémoire, La conception d'un logiciel d'affichage d'objets 3D. Les exemples d'application avec leurs sources en C ou ASM sont également fournis. Si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de ces disquettes exceptionnelles vu toutes les informations et conseils qu'elles contiennent. Disque Tech#2 en VF: 100 FF TTC (Envoi compris)

Cours Techniques Arex#1 & Arex#2: Conscients du grand manque de documentation sur Arexx, voici réunis sur ces deux disques de nombreux cours traduits en français sur ce langage avec également de multiples exemples, utilitaires, documentations et cours complémentaires notamment sur la RexxArpLibrary cette bibliothèque DP qui permet de décupler la puissance d'Arexx en ajoutant des interfaces graphiques à vos programmes Arexx, ou encore un cours très précieux sur le concept fondamental d'applications Hôte d'Arexx. Tout cela intégralement traduit en Français avec les exemples associés pour vous permettre enfin de profiter pleinement de ce langage. Ces deux disques sont disponibles au tarif d'ensemble de 200 FF. (Envoi compris)

C-TUTOR VF: Plus qu'un tutoriel, c'est un véritable Manuel Professionnel sur la norme ANSI du Langage C que nous vous proposons ici intégralement traduit en Français: Les Macros, Les Variables, Fonctions, Prototypes, Les diverses instructions de contrôles, Les Pointeurs, Structures, Entrées/Sorties, Conversions, Les Chaines et Tableaux, Les Concepts d'Allocations Dynamiques, et les Manipulations Binaires, tous les concepts fondamentaux du Langage C sont traités avec une précision stupéfiante sur 14 chapitres chacun illustré par de nombreux exemples que vous pourrez compiler avec notre Kit C décrit ci-dessus. C-Tutor intégralement en VF est disponible: Soit seul sur 1 disque pour 150 FF. Soit en ouvrage imprimé (220 pages Laser avec sa disquette d'exemple) au prix de 300 FF (Frais Gestion & Envoi compris).

Kit Amiga "E" VF: Découvrez le plus rapide des langages et des compilateurs: Le "E" un langage si rapide et si parfaitement intégré à une programmation de l'Amiga qu'il ravira tous les débutants ou tous ceux qui étaient allergiques au C. Nos longues traductions et innombrables exemples vous permettront de l'utiliser sans soucis. Prêt à l'emploi sur 2 disques pour 150FF TTC. (Envoi compris)

Kit P.C.Q VF: Fabuleux Compilateur Pascal du DP ici dans sa dernière version de Mars93. Outre toutes ses fonctions Mathématiques transcendantes intégrées, ainsi que de nombreuses fonctions importées de la norme Turbo Pascal, il permet également de compiler des programmes graphiques très sophistiqués. Les nombreux exemples fournis sur ces disques prouvent qu'il constitue un produit très sérieux. Disponible sur trois disques au tarif d'ensemble de 200 FF TTC.

"Utils#20A&B": Entièrement consacré à l'amélioration des Systèmes 2.0 & 3.0 ce kit contient nos VF de MagicMenu utilitaire très puissant qui simplifie extraordinairement les accès aux menus et fonctions du système, ainsi que nos énormes VF de la KD Freq Library et de la ReqTool Library, bibliothèques qui améliorent de façon remarquable tous les requesters du Système. Les docs programmeurs sont également fournies en VF, ce qui vous permettra d'accéder enfin à une programmation facile pour tous vos requesters! Tout cela en VF pour 150FF TTC. (Envoi compris)

"Utils#19": Destiné au Titrage Vidéo ce disque contient notre VF de Inscript un superbe logiciel de titrage avec de multiples effets spéciaux y compris le mixages avec images IFF si bien qu'il sert également à la production d'écrans complets pour vidéo interactive. Notre longue traduction vous sera indispensable pour exploiter pleinement les innombrables possibilités de ce logiciels. De très belles fontes Noires et Couleurs sont également incluses. Le tout disponible au prix de 100FF TTC.

"Utils#18": Contient nos Versions Françaises de AmigaGuide et Installer ces deux logiciels sont devenus indispensables pour toute bonne utilisation des Systèmes 2.0 ou 3.0. AmigaGuide permet de créer et de visualiser les documentations de façon interactive sous forme d'HyperTexte ce qui est particulièrement élégant et pratique si bien qu'il est désormais le standard de visualisation des docs et des aides en lignes des Sys 2.0 et 3.0. Installer est quant à lui, devenu le standard de gestion des scripts d'installation pour votre Système. Nos longues traductions vous permettront d'exploiter enfin au mieux ces deux grands utilitaires des Systèmes 2.0 et 3.0. Tout cela est donc disponible sur ce disque "Utils#18" au prix de 100 FF TTC. (Frais de Gestion et d'Envoi compris)

"Utils#17": Tout spécialement consacré à la Musique sur Amiga avec nos VF de SmartPlay et de EdPlayer deux superbes joueurs de musique multiformat permettant de multiples effets spéciaux. Nos longues traductions vous seront d'un grand secours vu les sophistications extrêmement nombreuses de ces logiciels. Des exemples de musiques sont également fournis sur ce disque afin que vous puissiez utiliser immédiatement tout cela, disponible sur "Utils#17" au tarif de 100FF.

"Utils#16": Indispensable pour toutes vos conversions de formats d'image, ce disque contient notre version française de la toute nouvelle version de ViewTEK 2.0 avec également notre VF de Rend24 nouvelle version 1.5. Avec ces utilitaires vous pourrez enfin visualiser directement en mode HAM8 toutes vos images 24 bits qu'elles soient au format IFF 24 bits ou JPEG ou même au format PC GIF et bien sûr vous pourrez convertir ces images 24bits ou JPEG au format HAM8 et réciproquement. Ce disque "Utils#16" vous sera donc très utile si vous utilisez notre VF de PovRay vous pourrez alors enfin apprécier l'extraordinaire rendu des images de PovRay en HAM8 ou de tout autre logiciel générateur d'images 24 bits. "Utils#16" en VF pour 100 FF TTC. (Envoi compris)

MandelMania AGA VF: Un tout nouvel explorateur MandelBrot/Julia exploitant les 256 couleurs parmi 16 millions des Amiga 1200 & 4000. Outre nos traductions, nous vous avons aussi préparé de nombreux conseils supplémentaires, des exemples d'images et de palettes précalculées afin de vous aider à obtenir de superbes images fractales avec des palettes très impressionantes de 256 couleurs simultanément. Disponible sur 2 disques au prix total de 150 FF TTC. (Envoi compris)

PovRay 1.2 VF: Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guideront pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 250 FF. (Envoi compris)

Manuels Imprimés: Tous nos Manuels sont maintenant mis-en-page et imprimés dans une Très Haute Qualité Laser PostScript de 1200 Points par Pouce procurant un grand confort de lecture et sur format A5 (15x21 cm) très pratique à consulter. Manuel PovRay VF au prix de 250 FF. Manuel C-Tutor VF (avec sa disquette d'exemple) 300 FF. Manuel AmigaGuide/Installer VF au prix de 150 FF et Manuel ToolManager 2.1 VF au prix de 80 FF. Frais de gestion et d'envoi compris.

Kit PasTEX: Ce portage du traitement de texte TEX dans le DP Amiga est véritablement LE DP de l'Année 93 à posséder absolument. Tous ceux qui l'ont en sont ravis tellement ses facultés d'impression sont nombreuses et puissantes: Outre ses impressions de textes avec la qualité des fontes vectorielles (donc absolument sans effet d'escalier quelque soit la taille de la police utilisée) et toutes ses possibilités de mise-en-page, justifications, lettrines, ou insertions d'images IFF, la réalisation de superbes tableaux est également chose facile. Quant aux formules mathématiques, là il nous offre vraiment le nec plus ultra: TEX est Domaine Public mais il appartient à la Société Américaine de Mathématique (AMS) qui réalise depuis des années toutes ses publications avec TEX si bien que TEX est devenu véritablement LE standard d'impression du monde Scientifique et Universitaire. PasTEX permet donc tout cela et cette Version Française est fournie prête à l'emploi pour tout système Amiga avec un superbe Previewer et un Driver Multi Imprimantes très rapide, le tout sur 3 disques 200 FF Envoi compris.

Kit MetaFont: Ceci est notre Version Française de MetaFont qui vous permettra de créer de nombreuses autres fontes de qualité vectorielle pour TEX car pour faute de place les fontes contenues dans notre Kit PasTEX sont bien sûr réduites au minimum nécessaire. Vous les retrouverez donc toutes ici faisant de ce kit MetaFont le complément indispensable pour une parfaite utilisation de PasTEX. Ce Kit MetaFont est disponible en Version Française prêt à l'emploi sur trois disquettes au tarif d'ensemble de 200 FF (Envoi compris). Comme ils sont pratiquement inséparables, nous vous accordons également un Prix Spécial d'ensemble pour notre Kit PasTEX VF + Kit MetaFont VF soit 6 disquettes en VF pour 350 FF TTC Envoi compris.

"HD#01": Ce disque contient une compilation des meilleurs utilitaires pour disque dur avec nos Versions Françaises de DFrags, LHarcA, NoErrors, Whereis, BroserII et KwikBackup qui est un programme de sauvegarde (Backup) vraiment très rapide et facile à utiliser tellement rapide d'ailleurs que ces Backups cessent enfin d'être un cauchemar. Tous ces utilitaires sont donc réunis en VF sur ce disque "HD#01" disponible pour 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris)

"HD#02": Suite logique de "HD#01" avec de nombreux autres utilitaires indispensables pour une meilleure utilisation de vos disques durs. Vous trouverez ici ABackUp V4.0 de D. Gounelle qui permet de sauvegarder ou d'archiver votre disque dur très facilement grâce à une interface particulièrement soignée. Egalement présentes sur ce disque nos VF de ReOrg V3.1 (un puissant optimiseur de disquettes et disques durs), de HDClick, ARDM et DirWork qui sont tous les trois de superbes gestionnaires de disque dur, et enfin notre Version Française de LHA qui est actuellement le meilleur archiveur de données disponible sur Amiga. Tout cela est donc réuni en Version Française prêt à l'emploi sur ce disque "HD#02" au tarif de 100 FF TTC. Envoi compris.

WBFed1.1: Version Française Enregistrée de ce nouvel éditeur de fontes spécialisé dans l'édition des fontes en Couleur des WB2.0 ou 3.0. D'ailleurs de nombreuses et superbes fontes en couleurs sont aussi incluses sur ce disque. De plus grâce à nos accords avec l'auteur, Patrick F. Clark, nous vous proposons cette V.F Enregistrée beaucoup moins chère que la V.O. 30 dollars chez l'auteur contre seulement 120 FF pour notre VF. Le système 2.0 (ou 3.0) est indispensable pour utiliser WBFed, disponible donc ici en VF intégrale au prix de 120 FF TTC. (Envoi compris)

AFont V4.0: Superbe éditeur de fontes multiformats Amiga ou PC sans limite de taille avec effets spéciaux originaux tel que la mise en italique variable, les symétries et rotations des caractères ou de la police entière. AFont est complémentaire à WBFEd, car AFont est compatible tout système (1.2-1.3-2.0-2.1-3.0) et est spécialisé dans le traitement de fontes de très grande taille: En effet grâce à des astuces de programmation AFont consomme peu de Chip Ram et permet de traiter des fontes jusqu'à la taille 256! Ceci est la Version Enregistrée pleinement fonctionnelle, développée par le plus dynamique auteur français de DP actuellement: Denis Gounelle et en exclusivité pour France Festival Distribution. 120 FF TTC. Envoi compris.

ShowHam8: Déjà 12 volumes disponibles pour cette collection des meilleures images HAM8. Plus de 260 000 Couleurs en Haute Résolution un mode véritablement révolutionnaire qui n'a plus rien à envier au 24bits. De très très belles images à voir absolument pour tous les possesseurs d'Amiga 1200 ou 4000. Tarifs: 40 FF à l'unité, 120 FF les 4 disques ou encore un prix spécial de 300 FF TTC pour l'ensemble de ces 12 disquettes. Frais de gestion et d'envoi compris.

OctaMed 5.0 VF: Sublime Editeur de Musique ici en Version Commerciale Complète totalement reprogrammé pour tout Amiga au système 2.0 ou 3.0 AGA. Permet de travailler jusqu'à 8 voies simultanément et jusqu'à 64 pistes. Grâce à son éditeur de partition très convivial vous pourrez composer vos musiques avec de véritables notes sur une portée imprimable par simple click. Ses éditeurs d'échantillons et de sons vous permettront de créer et modeler des courbes de musique avec en prime tous les effets spéciaux possibles tels que Mixages, Echos, Bruits, Boucles etc. Tout cela en Version Commerciale Française Complète au prix de 450 FF TTC. (Envoi compris)

"Virus#1": Ce disque contient une compilation des meilleurs Anti-Virus actuels: Vous y trouverez nos toutes dernières VF de BootX, de LVD, VirusZ 3.07, et Virus Checker 6.33. Au total de quoi reconnaître et traiter plus de 400 virus parmis les plus récents. De plus dès qu'une nouvelle version paraît nous essayons de la retraduire et de tenir ainsi constamment à jour ce disque. Si vous avez déjà ce disque, vous pouvez bénéficier d'une remise à jour gratuite en échange simplement d'une nouvelle commande de même valeur. Voyez notre service de remise à jour tout à la fin de ce catalogue. Tarif pour "Virus#1": 100 FF TTC. Frais de gestion et d'envoi compris.

"Utils#15": Un disque exceptionnel pour tous les possesseurs de Sys 2.0 (ou 3.0) puisqu'il contient nos VF intégrales de ToolManager 2.1, SuperDuper2.02 le meilleur copieur de disquette du DP, et YAK1.5 puissant SunMouse pour Sys2.0. En plus des traductions, un exemple d'utilisation pour ToolManager2.1 est également fourni avec une installation très facile dans votre disque dur vous permettant de pouvoir utiliser TM2.1 quelques secondes seulement après avoir chargé ce disque! TM2.1 permet de décupler la puissance des WB2.0 ou 3.0 en y ajoutant d'admirables barres d'icônes ou docks avec possibilités d'animations et bruitages. Tout cela réuni en VF sur ce disque "Utils#15" pour 100 FF. Sys 2.0 (ou 3.0) et DD obligatoire. Le Manuel superbement imprimé et relié de notre VF de TM2.1 est aussi disponible à 80 FF Envoi compris.

"Utils#14": 14 étant un nombre magique pour la Chimie, vous l'aurez compris, ce disque est tout spécialement consacré à la Chimie sur Amiga avec les VF de Molec3D et MicroView pour le Modelage Moléculaire en 3D, Chemesthetics qui permet de réaliser des images artistiques de molécules ainsi que l'indispensable Elements. Tout cela est donc réuni en VF sur cette compilation spécial Chimie "Utils#14" disponible au tarif de 100 FF TTC (Frais d'envoi compris)

"Utils#12": Compilation des nouveaux éditeurs du DP avec nos Versions Françaises de MegaEd, DME et EdWork pour les éditeurs de textes. Vous trouverez également des éditeurs binaires avec les VF de PCalc, AZap2.1 et de Mon 1.54 qui est un puissant éditeur débogueur de code machine Amiga ainsi que notre VF de NickPrefs superbe éditeur de préférences pour votre WB. Tout cela est donc disponible en VF sur "Utils#12" au tarif de 100FF (Frais d'envoi compris)

"Utils#11": Un disque tout spécialement consacré au compactage de données avec nos Versions Françaises de Turbo Imploder 4.0 et de son rival le classique PowerPacker, ainsi que notre Version Française de PPLib, la superbe bibliothèque de PowerPacker ce qui vous permettra enfin de pouvoir la programmer vous même grâce à toutes ses documentations qui viennent d'être traduites. Et enfin la Version Française de PowerPackerPatcher utilitaire très pratique permettant à l'Amiga de reconnaître automatiquement tout fichier DATA compactés sans avoir besoin d'utiliser PowerPacker pour le décompacter. "Utils#11" est donc un disque exceptionnel réunissant en Version Française tout ce qu'il est possible de faire sur Amiga en matière de compactage de données. Il est disponible au prix de 100FF (Frais d'envoi compris)

"Utils#10": Notre Version Française de PPShow3.0 vient de faire son entrée sur ce disque qui réunit les meilleurs utilitaires graphiques avec nos VF de HAMLab, ImageLab, LandScape et Mostra. Cette nouvelle version 3.0 de PPShow apporte en plus la gestion des nouveaux modes graphiques du Sys 3.0 et permet ainsi de réaliser des Slides Show automatiques d'images Ham8 par exemple. Tout cela en VF sur ce disque "Utils#10" pour 100 FF. Si vous avez déjà ce disque vous pouvez obtenir sa remise à jour gratuite aux conditions habituelles en échange simplement d'une nouvelle commande au moins égale à la valeur de ce disque. (Voir Modalitées à la fin)

"Utils#9": Un disque entièrement consacré aux utilitaires spécifiques au système 2.0 avec nos Versions Françaises de ToolManager1.5, DMouse2.0, Noclick2.0, PointerX, PWKey et Refresh. ToolManager est ici dans sa version 1.5 car la version 2.1 présente sur "Utils#15" nécessitant absolument un disque dur nous avons donc laissé cette version 1.5 sur ce disque "Utils#9" pour permettre aux personnes n'ayant pas de disque dur de pouvoir quand même découvrir et profiter de ce fabuleux ToolManager. "Utils#9" est disponible pour 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris)

"Utils#8": Ce disque contient notre Version Française de TextPlus 3.02 le traitement de texte du Domaine Public Amiga. Cette nouvelle version de TextPlus apporte d'innombrables améliorations, entre autres: Multifenêtres, iconifiable, interface Arexx, possibilité d'écrire des annotations au bas des pages, gestions des lettres en séries (pour les adresses par ex). Sur ce disque "Utils#8" vous trouverez également l'utilitaire ShadowMaker qui permet de transformer les fontes de l'Amiga en très belles fontes Ombrées, avec de multiples possibilités de réglage de ces effets spéciaux. La longue documentation de cet utilitaire ShadowMaker a bien-sûr aussi été intégralement traduite en Français. Tarif pour "Utils#8": 100 FF Envoi compris.

FAITES LE PLEIN DE VF: UN FESTIVAL DE CHOIX:

POWER DATA VF — POWER CACHE VF — DISKSALV2.11 VF — VIEWTEK 2.0 VF — POV-RAY 1.2 VF — SCREENX3.0 VF — PASTEX VF — REND24 VF — REORG 3.1 VF — HARD AGA VF — AmigaGUIDE VF — TSMORPH2.2 VF — S-KICK 3.43 VF — VCHKER 6.33 VF

T.U.F V2.1 Traceur Universel de Fonctions: Réalisé en C par Damien Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga. T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques, Coniques, Sphériques, Quadriques, plus toutes les possibilitées de fusion de graphes, ou encore de Traçages Multifenêtres chacunes iconifiables! Calculs d'intégrales, de dérivées et de Transformations de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Sys 2.0/3.0!! Il est disponible en Version Enregistrée et en Exclusivité au prix de 120FF TTC. Frais de gestion et d'envoi compris.

"Utils#7": Ce disque est tout à fait exceptionnel, il contient en effet la très élégante interface NeXT version Amiga dénommée: AmiDock ici en VF. Sa fonction est de pouvoir lancer tous les programmes ou scripts que vous voulez en cliquant simplement (une seule fois) sur une des mini-icônes qui composent cette interface. Contient également de nombreux autres utilitaires tous prêts à l'emploi et en VF: ParM pour ajouter des menus à votre Shell, PrintStudio pour faciliter toute impression de texte et graphique, Snap et PowerSnap permettent d'enregistrer dans un fichier des morceaux de texte ou d'images de n'importe quelle partie de votre système. ColorCatch idéal pour la gestion des couleurs de votre WB sans passer par les préférences. SnoopDos permet de visualiser les Entrées Sorties et les divers éléments du système utilisés dans votre Amiga comme les bibliothèques etc. Avec SnoopDos si quelque chose ne va pas, par exemple si un logiciel refuse de fonctionner parce qu'il vous manque un fichier ou une bibliothèque et que vous ne savez pas quoi exactement alors SnoopDos vous dira tout puisque le nom du ou des fichiers manquants s'afficheront! La toute dernière version française de FixDisk pour tenter de récupérer vos disques endommagés, et enfin RMD un Ram Disk AutoBoot et résistant aux resets. Grâce à tout ceci ce disque "Utils#7" est vraiment d'une qualité tout à fait surprenante et il serait très dommage de vous en priver. Tarifs 100 FF TTC (envoi compris)

"Utils#6": Ce disque fait suite à "Utils#4" et contient à nouveau d'autres utilitaires pour vous faciliter le travail avec votre imprimante. Outre quelques très belles Fontes extraites de "Fontes2" (cf ci-dessous) vous y trouverez le programme Conf qui vous permettra enfin de configurer rapidement votre imprimante. FontConvert pour convertir les diverses Fontes de l'Amiga en codes compatibles Epson afin de télécharger ces nouvelles fontes directement dans votre imprimante ce qui vous permettra d'obtenir de nouvelles polices ayant la même finesse que les polices internes à votre imprimante et enfin la toute dernière version de APrt2 que Denis GOUNELLE, le plus dynamique auteur français, nous a autorisé à distribuer. APrt2 est un utilitaire d'impression de fichiers ASCII. Il permet d'inclure un en-tête ou un pied-de-page, de choisir les marges, la numérotation des lignes, la longueur des pages et même de mettre vos textes sous 2 ou plusieurs colonnes. Tous ces utilitaires sont bien sûr entièrement en Français et compatibles tout Sys Amiga. Tarif pour ce disque "Utils#6": 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris).

"Utils#5": Ce disque contient la fameuse bibliothèque Arp Library au complet avec ses docs ses fichiers include, et tout un lot de petites commandes utilisant cette bibliothèque et destinées à remplacer efficacement toutes celles qui se trouvent dans le répertoire C de votre WorkBench telles que List, Info, Dir, Cd, Run, Execute, etc. De plus l'installation sur votre WorkBench sera automatique en cliquant simplement sur une icône d'installation. De ce fait ce disque ne nécessite pas de traduction, et est donc disponible en VO au tarif de 40 FF (Frais d'envoi compris)

"Utils#4": Ce disque est un véritable laboratoire pour imprimantes. Il contient en effet "PrtDrGen" l'indispensable éditeur générateur de drivers d'imprimante qui vous permettra de corriger ou d'adapter parfaitement votre driver à toutes les caractéristiques et fonctions de votre imprimante. Il contient aussi tout un lot d'utilitaires vous permettant de vérifier votre imprimante ou votre driver en cours de correction. Avec tout cela entièrement traduit en français il vous sera très facile de corriger ce qui ne va pas et même de rajouter de nombreuses nouvelles fonctions. Les tout derniers drivers du DP sont également disponibles sur ce disque comme les drivers spéciaux pour DeskJet 500C et 550C ou encore 4 drivers pour toute la famille Canon BJ. Tout cela est donc disponible en VF sur ce disque "Utils#4" au prix de 100 FF. Frais de Gestion et d'Envoi compris.

"Fontes#1" & "Fontes#2": Si vous avez besoin de très belles Polices de Caractères ces deux disques vous combleront car ils contiennent une compilation des meilleures Fontes Amiga de tous styles et toutes tailles. Ils sont chacun livrés avec une démo graphique de ces polices imprimée sur feuille nom par nom et destinée à vous faciliter grandement la reconnaissance et donc l'utilisation de ces fontes. Tarifs pour ces disques de fontes: 60 FF chacun. (Envoi compris)

DockIcons: Un disque tout spécialement consacré aux icônes. Sont réunit ici de très très belles icônes qui sont particulièrement destinées aux interfaces ToolManager ("Utils#15") ou AmiDock ("Utils#7"). Certaines ont même été importées depuis l'ordinateur NeXT! Si vous aimez les belles icônes, si vous désirez améliorer grandement le look de votre Amiga, ne manquez pas ce disque car tout cela vous ravira. Tarif pour ce disque DockIcons: 50 FF (Envoi compris)

Icônes AGA VF: Ce sont de toutes nouvelles Icônes spécialement adaptées au Système 3.0 et ses 16M de teintes possibles. Plus d'une centaines de superbes icônes qui vous enchanteront si vous avez un Amiga 1200 ou 4000. Les documentations fournies pour une bonne utilisation de ces icônes ont été ici entièrement francisées. Tarif pour ce disque Icônes AGA: 50 FF (Envoi compris).

CockTail 1.43 VF: Destiné à la gestion de CockTail, il vous permettra d'apprendre et de réaliser plus de 400 recettes de CockTails puisque c'est aussi une véritable base de données avec toutes les fonctions de tris possibles sur ces CockTails de rêves: Du Lagon Bleu à BarBarella, de Cendrillon au Cocktail des Iles, vous connaîtrez tout de leurs secrets et vous pourrez aussi en créer d'autres. Une très belle réalisation de Stéphane PAU disponible pour 120FF (Envoi compris)

Les Mathématiques: Six disques sont consacrés aux utilitaires mathématiques: *"MPlot"*: contient la Version Française du traceur de courbe MathPlotter. *"DPlot"*: contient nos VF de DataPlot et 3DPlot. *"VectorD"*: contient la VF de Vector Designer éditeur d'objets vectoriels 3D. *"TraceIt"*: Traceur de courbes classiques, polaires ou 3D avec effets de perspective. Spécialisé dans les nombres complexes, notre disque *"ZPlot"* contient nos VF de ZPlot un traceur de courbe à base d'itérations de nombres complexes permettant de s'initier aux fractales cubiques ou aux biomorphes, ainsi que la VF de ICalc calculatrice très puissante sur les nombres complexes. Enfin **LyapTour** contient le superbe explorateur des espaces de Lyapounov de Charles Vassallo. Ces six disques sont disponibles séparément au tarif de 50 FF chacun. Frais de Gestion et d'Envoi compris.

"IFS": Allez encore plus loin dans les mathématiques et découvrez le monde fantastique des fractales avec notre disque *"IFS"* consacré à la technique IFS (Iteration Function System) et qui contient nos VF de IFS, Frac, et FractalLab. Avec ces logiciels vous pourrez très simplement à l'aide de la souris créer toutes sortes de motifs fractals tels des nuages, des arbres, ou diverses feuilles de fougères comme celles présentes sur ces pages. "IFS" Tarif 100 FF (Envoi compris)

MandelTour AGA: Le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters et souris particulièrement conviviale. La version AGA permet de nombreuses facilités de gestion automatique des palettes de 256 couleurs parmis 16M. Du fait qu'il a du être entièrement réécrit pour le Sys 3.0 AGA il n'y a pas de remise à jour possible. MandelTour AGA: Prix 150 FF (Frais d'envoi compris)

"BigPlanet": Pour Napper toutes vos images IFF sur de Gigantesques Sphères. C'est l'adaptation du logiciel "Planet" du domaine public au format Européen Pal Overscan. Ainsi amélioré ce logiciel vous permettra de profiter pleinement de la résolution des Amiga Européens et les effets de nappage seront de ce fait beaucoup plus fins et réalistes. De nombreux effets spéciaux sont aussi possible comme le nappage de vos images IFF sur des croissants de lune! Le tout en Version Française disponible pour 100 FF TTC. Frais de gestion et d'envoi compris.

ORTHO Jan94: Un superbe ensemble de logiciels destinées à la vérification et à la correction orthographique française de tout fichier Ascii. Grâce aux éditeurs vérificateurs fournis, vous pourrez corriger l'orthographe dans vos lettres et vos fichiers Ascii très facilement à l'aide de la souris et des requesters qui apparaîtront dès que le vérificateur détecte des fautes. Le dictionnaire est modifiable à volonté et permet déjà de traiter plus de 350 000 orthographes différentes. De plus désormais un logiciel de conjugaison pour tous les verbes Français est également fourni! Ces logiciels ont été réalisés en C par M. Florac qui nous a autorisé à distribuer ce disque et c'est ici la dernière version enregistrée pleinement fonctionnelle disponible au prix de 120FF (Envoi compris)

"Utils#21": Contient la toute nouvelle version de SKick V3.43 que nous venons intégralement de retraduire. (Remise à jour possible voir ci-contre) Permet enfin en quelques secondes et pour tous les possesseurs de Système 2.0 (ou 3.0) de modifier toutes les adresses de ces nouveaux systèmes afin de redevenir totalement compatible avec les anciens systèmes 1.2/1.3. Il convient parfaitement à tous les nouveaux Amiga: 500+, 600, 1200, 3000, 4000 ou encore aux 2000 ou 500 qui ont été reconvertis aux Systèmes 2.0 ou 3.0. Contient également nos VF de DiskSalv211 et Degrader. Tout cela en VF sur ce disque pour 100 FF. Frais gestion et envoi compris.

"Utils#22": Ce disque est entièrement consacré au Morphing d'images avec nos VF de TSMorph et de VMorph deux superbes logiciels de Morphing. Nos longues traductions (plus de 200Ko) vous seront indispensable pour pouvoir utiliser ces programmes tant ils sont puissants et sophistiqués. Attention ce disque nécessite au moins 2Mo de Ram et un processeur rapide (68020 ou +). Ce disque "Utils#22" est disponible au prix de 100 FF TTC. (Frais de Gestion et d'Envoi compris).

"Utils#23": Disque entièrement consacré à l'amélioration du Hardware de votre Amiga avec nos VF de PowerDATA qui surpasse PowerPacker en permettant un compactage/décompactage automatique et transparent pour l'utilisateur ainsi que notre VF de PowerCache qui crée des tampons dynamiques pour accélérer tout votre système. Maîtrisez également vos Amiga avec nos VF de XOper, de ScreenX3.0 et du manuel du Hardware AGA. Tout cela en VF pour 100 FF TTC.

AmiBase VF: Ceci est notre version française de AmiBase, un très complet logiciel de base de données de qualité professionnelle permettant par exemple le tri multiple jusqu'à 8 critères de sélection possible. Compatible avec tout système Amiga. Disponible pour 100FF (Envoi compris)

IBEM VF: C'est le célèbre émulateur IBM du DP, entièrement en logiciel un peu comme l'ancien PC Transformer mais en beaucoup plus performant. Disponible ici en VF prêt à l'emploi avec aussi notre VF de MSH/MessyDos: l'interface indispensable à IBEM pour accéder en lecture et écriture aux disquettes PC depuis les lecteurs Amiga. Tarif pour IBEM VF: 100FF (Envoi compris)

MS Boot: Un disque autoboot de démarrage au format PC-MSDos absolument indispensable pour que vous puissiez utiliser les émulateurs IBEM ou PC Task. C'est l'équivalent des disques autoboot WB pour l'Amiga sauf qu'ici c'est pour pouvoir démarrer votre émulateur IBEM ou PCTask, il vous est donc indispensable. Disponible au prix de 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris)

Litteral-Lexical: Un ensemble de logiciels PC-MSDos réalisé par A. Kacimi qui nous a autorisé à distribuer ce disque. Ils fonctionnent parfaitement avec les émulateurs ci-dessus donc ce disque vous permettra de vous initier ainsi au monde PC. Ils vous intéresseront beaucoup car ce sont des logiciels sur notre langue française avec entre autre un superbe lexique informatique de mots (et abréviations) techniques Anglais avec leur correspondant en Français, une sorte de traducteur informatique de mots techniques. Disponible au tarif de 100F pour IBEM ou PCTask avec MSBoot.

AmigaLibDisk Fish: Actuellement disponible jusqu'au N°930 ce sont ici les Fish originales car nous soutenons Fred Fish et nous sommes donc abonnés directement ce qui vous garantit l'intégrité de ces disques exempts de toute erreur. Tarif pour ces disquettes Fish: 40 FF à l'unité ou encore 120 FF les 4 disques et 30FF par Fish supplémentaire (Envoi compris). Le catalogue Aquarium véritable base de données de toutes ces Fish est aussi disponible pour 40 FF. Les collections CAM et DPAT sont aussi disponible au même prix et vous pouvez d'ailleurs mélanger les Fish, CAM ou DPAT pour obtenir cette réduction à 30 FF par disque à partir de 4 disques.

Croquis#1: Ce disque contient un remarquable cours de dessin par animations réalisé par Georges Bracher qui a ainsi voulu démontrer les possibilitées étonnantes du dessin électronique sur Amiga. Ce disque Croqui#1 est disponible au prix de 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris)

Planetarium Véritable logiciel d'Astronomie, il permet de représenter automatiquement la carte du ciel en fonction de vos diverses coordonnées géographiques. Sa simplicité d'utilisation à l'aide de la souris et des menus et sa très courte documentation rend toute traduction inutile, il est donc disponible en Vo sur ce disque au tarif de 40 FF. (Envoi compris)

"Star#1": Un disque tout spécialement consacré à l'Astronomie avec la toute dernière création de Charles Vassallo: StarSailing. Un jeu très original et pédagogique sur l'Astronomie qui vous emmènera aux télécommandes de satellites entre la Terre et la Lune. Ce disque contient aussi la version Française de GravSim qui permet de simuler sur votre écran des mouvements de planètes en fonction de leur masse de leur vitesse etc. Tarif pour ce disque Star#1: 100 FF.

"Star#2": Ce disque contient l'ensemble de logiciels AstroF réalisé par Yvon Alemany. Très complet, des calculs d'Ephémérides aux diverses conversions possibles y compris sur les calendriers Maya, tout a été soigneusement pensé pour en faire le kit indispensable de l'astronome sur Amiga. Tarif pour ce disque dénommé "Star#2": 100 FF TTC. (Envoi compris)

Amiga U-Chess: Notre Version Française de ce superbe jeu d'échecs du Domaine Public. Une véritable prouesse de programmation pour un jeu d'échecs en DP qui, après tests, parvient à rivaliser avec les meilleurs jeux d'échecs commerciaux! Si vous êtes amateur d'échecs ne manquez donc pas U-Chess en VF pour Sys 3.0 au tarif de 100FF. (Envoi compris)

AmigaJPEG: VF du puissant compacteur d'images 24 bits. Il permet des taux de compressions tels qu'une image 24bits de 1 Mo est réduite à un fichier de 60 Ko avec absolument aucune perte visible! Si bien qu'il a été possible d'inclure sur ce disque une dizaine de très belles images 24bits. Les utilitaires fournis permettent leur décompactage et visualisation dans tous les modes Amiga jusqu'au format original IFF 24bits. Tout cela en VF au tarif de 100FF TTC frais d'envoi compris.

Produles#1: Enfin des modules de musique de qualité réellement professionnelle au format SoundTracker (idéal pour OctaMED par exemple). Il vous étonneront de par la finesse des digitalisations qui tranchent totalement par rapport aux autres modules disponibles dans le DP. Modules au complet avec leurs instruments inclus dans les fichiers le tout pour 50FF envoi compris.

DPaint AGA & TruePaint Démo: Version DP de démonstration de ces 2 nouveaux logiciels pour tout système Amiga avec reconnaissance des circuits AGA du Sys 3.0. Ces nouvelles versions gèrent donc tous les nouveaux modes graphiques avec entre autres: les modes 256 couleurs parmi 16 Millions et modes Ham8 en 260 000 couleurs. Tarifs 50FF chacun. Frais d'envoi compris.

ClipArt#1 à 4: Ces disques sont une collection de petits motifs artistiques (images IFF) idéal pour illustrer vos lettres avec vos traitements de textes. Ils contiennent des dessins stylisés sur de nombreux sujets variés: Animaux, Paysages, Fleurs et Fêtes pour le Vol#1. Cartoons et BD sur le Vol#2. Espace, Maison, Jardin et Vacances sur le Vol#3. Personnages et Monuments Célèbres, Manèges et Instruments de Musique sur le Vol#4. Tarifs: 50FF par Vol. (Envoi compris)

Vidéo MandelBrot & Julia: Nous redistribuons également les produits Art Matrix qui est le plus grand laboratoire au monde de recherche en Images Fractales. Sont disponibles le Film Vidéo: MandelBrot & Julia qui pendant 2 heures vous emmène dans l'exploration de ces ensembles extraordinaires avec des animations et zooms absolument fantastiques. Un film unique avec une double vocation puisque outre son coté purement spectaculaire il vous permettra également d'apprendre comment explorer au mieux ces ensembles comment en découvrir les plus belles régions etc. Tarif pour cette cassette VHS Secam: 320FF (envoi compris). Egalement disponibles de sublimes Cartes Postales de Collection contenant des images 24bits en très très haute résolution de MandelBrot et Julia y compris de Julia Cubiques. C'est le Top Niveau de ce que l'on peut faire avec ces ensembles. Tarifs: 100 FF le lot de 17 Cartes, 2 lots différents sont disponibles.

Stickers Amiga: Vous pouvez également soutenir nos services en nous commandant ces superbes étiquettes autocollantes en couleurs au logo Amiga pour disquettes 3'1/2. Tarifs 100 FF les 40 Stickers ou encore 200 FF l'ensemble de 100 Stickers (Envoi compris). N'hésitez pas car nos services ont besoin de beaucoup de soutiens afin de pouvoir continuer à vous financer toutes ces traductions et retraductions systématiques de ces meilleurs DP internationaux.

FFDCat: Depuis bientôt 4 ans que nous traduisons du DP il n'était plus possible de décrire toutes nos VF sur ce catalogue papier. Seules les plus récentes sont décrites ici. Vous trouverez donc la totalité de notre catalogue sur ce disque dénommé "FFDCat" avec également de nombreuses démonstrations sur l'ensemble de nos services, des interviews, des articles et d'innombrables conseils car nous avons tâché de réunir sur ce disque toutes les solutions et astuces accumulées depuis déjà 4 ans d'expérience dans le DP Amiga. Ce disque est ainsi véritablement un disque d'aides en tout genre et de conseils précieux sur le DP et l'Amiga. Tarif: 100 FF (Envoi compris).

❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ Les Modalitées et Options: ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

Comment passer Commande: Très simplement sur papier libre indiquez les noms des articles que vous désirez avec pour chacun le prix indiqué dans les résumés ci-dessus. Faites le total de ces prix et joindre un Chèque ou Mandat de cette somme signé et daté à l'ordre de France Festival Distribution. N'oubliez pas en haut de votre lettre d'indiquer très clairement et bien lisiblement (nom et prénoms compris), l'adresse où vous voulez recevoir votre commande. Tous nos prix incluent désormais la TVA et tous les frais de gestion, administratifs et postaux ainsi vous n'avez plus aucun supplément à ajouter sauf pour les options spéciales décrites ci-dessous.

Les Remises à Jour Gratuites: Comme vous avez pu le constater en lisant ce long catalogue détaillé, certains disques évoluent car nous nous efforçons dans la mesure du possible de refaire ces versions françaises dès qu'une nouvelle version paraît. Si vous voyez à la lecture de ce catalogue qu'un ou plusieurs disques que vous aviez commandé il y a quelques mois vient d'évoluer, il vous suffira lors d'une de vos prochaines commandes de nous les retourner afin que l'on vous en recopie la mise à jour gratuitement et ceci simplement en échange d'une nouvelle commande d'au moins de même valeur que la somme des disques à remettre à jour. Ce service de remise à jour est donc très économique pourvu que vous soyez un peu fidèles. Attention: Afin qu'il n'y ait pas d'erreur vous devez absolument inscrire votre nom sur les étiquettes des disques que vous nous retournez et vous devez également bien préciser sur votre lettre de commande le nom des disques que vous nous retournez pour mise à jour. Si vous ne respectez pas ces règles élémentaires nous ne pourrons alors pas vous retourner vos disques.

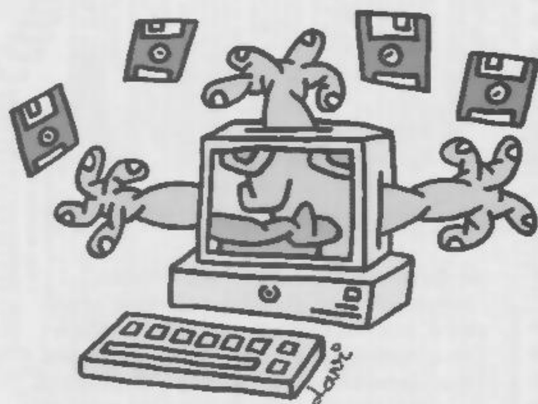
Envoi Hors de France: Paiement par Mandat International sans supplément ou paiement par EuroChèque en ajoutant 50FF fixes pour couvrir les taxes d'encaissement des EuroChèques. Toute commande ne tenant pas compte de ces frais supplémentaires propre aux Eurochèques sera évidemment amputée du nombre de disquettes correspondant à couvrir ces frais, donc n'oubliez pas ce supplément. Le Recommandé pour l'étranger est aussi possible. Ajoutez 30 FF.

Envoi Recommandé: Si votre boite aux lettres n'est pas sûre et que vous voulez un envoi en recommandé c'est aussi possible, dans ce cas là vous devez rajouter 30 FF sur le total de votre commande et bien préciser sur votre commande que vous désirez un envoi en recommandé. Pour l'Etranger le Recommandé est également possible au même prix de 30 FF en n'oubliant pas le supplément de 50 FF en cas d'Eurochèque décrit ci-dessus. Nous refusons les envois par Contre-Remboursement ou Cartes Bancaires car les taxes seraient encore plus élevées.

Envoi Prioritaire d'Urgence: Vous avez un besoin absolument Urgent de nos disquettes: Pour un supplément de 100 FF nous traiterons et posterons alors votre commande en Priorité Absolue, immédiatement le matin même de sa réception, et vous la recevrez donc très rapidement sous 24H maximum. Très pratique si vous avez un besoin urgent de nos produits.

Chèques ou Mandats: Si vous n'avez pas de Chèques vous pouvez également utiliser un Mandat Lettre adressé à l'ordre de France Festival Distribution. Dans tous les cas l'envoi d'argent liquide est formellement interdit, les postes possédant des détecteurs de billets! Toujours pour éviter tout risque vous devez absolument adresser vos Chèques, EuroChèques ou Mandat à l'ordre de France Festival-Distribution. Ce sont des règles élémentaires à respecter vraiment!

France-Festival-Distribution
3 Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Les-Martigues
(Facture Jointe Sur Demande)



Tout sur le numérique

CD Audio, D.A.T., CD Vidéo, ... le numérique envahit notre vie quotidienne. Qui s'en plaindrait ?

L'avènement de l'électronique et de l'informatique a apporté ce fabuleux moyen de manipuler de l'information. En effet, avec le numérique, il s'agit bien de manipulation de l'information. "Information" est à prendre ici au sens général : que ce soit des sons, de la musique, de l'image ou tout autre signal, tout se prête au numérique. "Manipulation" de l'information signifie que, au delà du simple stockage, on peut effectuer toutes sortes de traitements sur les données numérisées, en n'effectuant que de simples calculs sur une suite de nombres.

En outre, l'utilisation du numérique est parfois discrète; dans le domaine des télécommunications il est en train de prendre une place majeure. Saviez-vous que 85% du réseau téléphonique français est numérique? (la France est le pays le mieux équipé au monde dans ce domaine!)

Numérique versus analogique

Avant d'aborder la numérisation proprement dite, il convient de bien faire la distinction entre un signal numérique et un signal analogique. En effet, dans la nature, on trouve rarement un signal numérique, à part peut-être à l'échelle quantique.

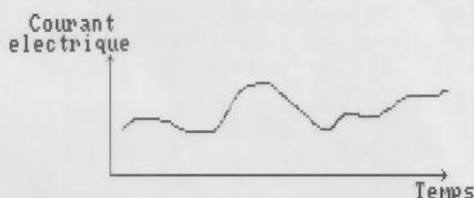


Figure 1

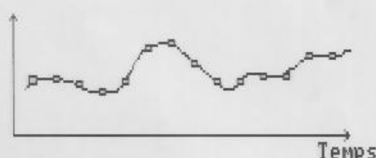


Figure 2

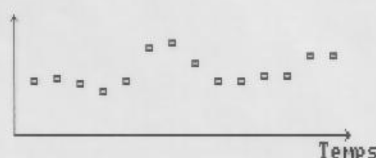


Figure 3

Prenons un exemple: le son que vous percevez par vos oreilles provient des variations de la pression de l'air, propagées depuis la source sonore; il s'agit d'un signal analogique, c'est à dire d'un signal continu qui peut prendre une infinité de valeurs différentes. Si vous observez le courant électrique en sortie d'un microphone (qui n'est rien d'autre, à peu de choses près, qu'une membrane transformant les variations de pression de l'air en variations de courant électrique), vous obtenez une bonne image de ce qu'est un signal analogique *(cf Figure 1)*.

Au contraire, un signal numérique est un signal discret qui ne prend qu'un nombre fini de valeurs (obtenues à partir du signal 'naturel' par échantillonnage puis quantification, opérations que je vais expliquer plus loin). Un tel signal est bien sûr totalement incompréhensible tel quel par votre cerveau, d'autant plus qu'il n'a même pas d'existence physique: ces 'nombres' ont besoin d'un 'support' analogique (courant maintenu un instant dans un fil, trou à la surface d'un CD...), de même qu'une onde a besoin de matière pour exister. C'est un peu dommage si l'on considère que le cerveau traite lui-même ses données sous forme quasi-numériques... mais le codage n'est probablement pas le même!

Ainsi, lorsque vous écoutez un CD, le signal numérique stocké sur le disque (sous forme de trous microscopiques détectés par le rayon laser émis par la tête de lecture) ne vous parvient pas tel quel dans les oreilles, mais il est traité puis transformé à la lecture en un signal électrique analogique que les enceintes acoustiques vont transformer en variations de pression de l'air, qui parviendront à vos oreilles... voire celles de votre voisin!

L'échantillonnage

Nous allons à présent parler de la numérisation, qui est l'opération permettant de passer d'un signal analogique à un signal numérique.

Partant d'un signal analogique tel celui représenté sur la Figure 1 (qui peut représenter un son, une ligne d'image, une température, une pression...) nous allons voir comment on fait pour le transformer en un signal numérique. Ce n'est en fait pas bien compliqué: on se contente de prélever à des intervalles de temps réguliers un point sur la courbe *(cf Figure 2)*. On n'obtient plus un signal continu mais une simple suite de points *(cf Figure 3)*. Chacun de ces points est appelé un échantillon, d'où le terme d'échantillonnage. Dorénavant, le signal n'est plus qu'une suite de nombres.

Vous vous demandez (légitimement!) comment à partir de ces échantillons, il va être possible de pouvoir par la suite reconstruire la courbe (donc le signal) d'origine. En fait, c'est l'intervalle de temps séparant deux échantillons (encore appelé période d'échantillonnage) qui est ici fondamental, et qui doit être adapté au type de signal. En effet, on démontre (théorème d'échantillonnage de Shanon) que si la fréquence d'échantillonnage (l'inverse de la période) est supérieure au double de la fréquence maximale contenue dans le signal (cette limite est appelée fréquence de Nyquist), on pourra

alors reconstruire le signal d'origine. En gros, cela signifie que si les échantillons sont suffisamment rapprochés (fréquence d'échantillonnage suffisamment grande donc période d'échantillonnage petite), on arrivera à reconstruire la courbe parce qu'on aura gardé suffisamment d'informations pour saisir les plus brèves variations du signal (comme quoi une courbe continue ne contient pas autant d'informations qu'elle en a l'air...).

J'ai parlé de "fréquence maximale contenue dans le signal", je vais essayer d'expliciter un peu plus: tout signal est caractérisé par ses fréquences, qui représentent ses variations. Si l'on admet qu'une sinusoïde représente une variation élémentaire dotée d'une fréquence pure, on peut décomposer tout signal en combinaison de sinusoïdes plus ou moins 'rapides' (fréquence) et 'hautes' (intensité). Si l'on représente sur un graphique l'intensité de chaque fréquence, on obtient le spectre du signal, que l'on peut calculer mathématiquement avec la transformée de Fourier (c'est ce à quoi s'amusent les processeurs DSP!). Plus un signal varie rapidement plus il contient de fréquences élevées. Dans le cas d'un signal audio, la notion de fréquence est liée au caractère aigu ou grave d'un son et le timbre est très lié au spectre. Plus la fréquence est élevée plus le son est, ou contient, de l'aigu.

Il est assez gênant que cette fréquence maximale qui permet la détermination de la fréquence d'échantillonnage dépende en fait du signal lui même. Mais, cette notion est finalement un peu arbitraire car il y a toujours faiblement des aigus au dessus des aigus, et il faut bien décider d'un seuil, quitte à filtrer le signal analogique pour le 'nettoyer' des hautes fréquences encombrantes (quand le son digitalisé est mauvais, on accuse le taux d'échantillonnage, mais c'est surtout en raison du filtrage qui n'est pas fait...). Dans bien des cas, on peut s'arranger pour fixer la fréquence d'échantillonnage à une certaine valeur que l'on sait acceptable, soit parce qu'on sait que le signal ne va pas au-delà (de la moitié, je le rappelle), soit parce qu'on sait qu'il n'est plus perçu. Ainsi, pour le disque compact, la fréquence d'échantillonnage choisie est de 44,1 KHz (44 100 Hz, 1 Hz = 1 échantillon/s). Pourquoi ? La réponse se trouve en fait du côté des caractéristiques physiques de l'oreille humaine: l'homme est capable de percevoir les sons dont la fréquence est comprise entre 20 Hz et 20 KHz (20 000 Hz) (en pratique, rares sont les personnes capables de capter plus de 15 KHz, surtout qu'avec l'âge et les multiples agressions sonores, cette étendue se réduit et se dégrade très rapidement: l'oreille est le rare organe "buggué" question sécurité, la destruction des cellules cilliées (qui perçoivent chaque fréquence) intervient avant le seuil de la douleur)). En choisissant 44,1 KHz on garantit la restitution des aigus jusqu'à 22KHz, ce qui est comme on l'a vu largement suffisant (mais c'est bien d'avoir de la marge si l'on veut un jour retravailler numériquement le son). Cette fréquence signifie que l'on relève 44 100 échantillons en une seconde soit 1 toutes les 22 microsecondes environ! Sur un CD d'une heure, en stéréo, comptez vous même le nombre de valeurs que cela représente, sachant qu'on ajoute en plus des informations pour corriger les altérations...

A titre d'exemple, sachez que lorsque vous écoutez quelqu'un parler à l'autre bout d'une ligne téléphonique, vous êtes loin d'entendre de la haute-fidélité: au lieu de la bande 20 Hz-20 000 Hz, c'est la bande 300 Hz-3400 Hz qui est transmise! Autant dire que seule l'intelligibilité de la voix a été conservée. Si pour joindre votre correspondant vous passez par un réseau numérique, alors votre voix sera numérisée à la fréquence de 8 000 Hz ce qui est conforme au théorème d'échantillonnage. L'intérêt, outre la prévention des distorsions (la transmission numérique est, en effet, particulièrement robuste à la distorsion), est de transmettre moins d'informations par communications, ce qui accroît le nombre de

communications par fil. De plus au niveau des autocommutateurs et des satellites, ces nombres peuvent être provisoirement stockés en buffer, ce qui est difficile avec de l'analogique!

La quantification

L'échantillonnage s'accompagne d'une autre opération: la quantification. En effet, si l'on se contentait de prendre les valeurs du signal à des instants précis, on obtiendrait bien une suite de points, mais chacun de ces points pourrait prendre une infinité de valeurs possibles. Il s'agit de réels, difficiles à traiter par un microprocesseur (comme il y en a dans tous les dispositifs numériques, y compris dans votre lecteur de disques compacts!).

Cette opération consiste donc à arrondir la hauteur des points qui peuvent prendre une infinité de valeurs différentes à des valeurs bien définies. Généralement, ces valeurs sont codées en binaire, et on fixe donc au départ quelle puissance de 2 on choisit pour déterminer le nombre de valeurs possible, et par là la précision de l'approximation. Une fois le nombre de bits choisi pour coder les valeurs, on fait en sorte que le signal tienne dans l'intervalle en associant l'intensité maximale du message au nombre maximal possible.

Il faut bien noter que, si jusqu'à l'étape de quantification tout était resté très rigoureux, on va ici un peu modifier le signal lui même et donc la restitution ne pourra donc être parfaite. On obtient un signal en escalier, qui approxime le signal original, mais on peut réciproquement considérer que l'on a 'ajouté des marches' à un signal pur. Cela donne donc un souffle numérique, que l'on appelle "bruit de quantification" (ce terme ne s'applique pas uniquement aux sons mais à tout signal en général) et dont l'intensité correspond à la taille de ces marches, donc est d'autant plus faible qu'il y a de bits (il faut savoir que 1 bit représente une qualité de 6 dB (décibel)). Remarque: pour échantillonner un son, si le volume est trop fort, il y a saturation (tout ce qui dépasse la valeur maximale est ramené à ce max), mais s'il est trop faible, c'est comme si l'on avait plus de bits que ce que le signal utilise vraiment, donc on augmente le souffle. En adaptant au mieux le niveau au fur et à mesure, on peut avoir une bonne qualité avec 12, voire seulement 8 bits).

Pour essayer de palier ce défaut, il y a deux stratégies possibles: ou bien on essaie de mieux tirer parti du codage, ou bien on augmente le nombre de bits. Là encore, en se basant sur les caractéristiques physiques de l'oreille, on peut voir que finalement les sons faibles nécessitent une moins grande précision que les sons forts. C'est pourquoi, le pas de quantification (l'intervalle entre 2 valeurs possibles) n'a pas intérêt à être constant comme il le serait en arrondissant à la valeur la plus proche, comme d'habitude. C'est ce que l'on appelle la quantification logarithmique (par opposition à la quantification linéaire) et c'est ce qui a été choisi pour le téléphone (le nombre de bits utilisés est de 8 par échantillon ce qui représente 256 valeurs différentes possibles). L'autre solution consiste à augmenter le nombre possible de valeurs différentes en augmentant le nombre de bits. C'est par exemple ce qui se passe pour le disque compact où l'information est stockée sur 16 bits (soit 65 536 valeurs possibles différentes), ce qui dispense d'ajuster précisément le volume. A 6 dB par bit, ces 16 bits représentent donc une qualité (un rapport signal/bruit) de 96 dB. Sachant qu'on commence à parler de haute-fidélité à partir de 80 dB, le son restitué par votre lecteur de disques compacts est donc bien un son haute-fidélité! (cela dit, l'électronique du lecteur fait tomber cette précision à 15 voire 12 bits, et comme on l'a dit la qualité n'est maximale que si le volume d'enregistrement est bien adapté...).

Les applications

Après avoir échantillonné puis quantifié, le signal numérique ne ressemble à rien d'autre qu'une suite de nombres. C'est là que réside la grande force du numérique! En effet, quoi de plus adapté qu'un ordinateur pour traiter une suite de nombres ? Des traitements, il en existe une infinité (dans le domaine sonore par exemple, on peut ajouter des échos, amplifier les aigus, faire de la disto, du time-streching (ralentir le son)...). Effectuer un traitement sur un signal analogique se révèle rapidement fastidieux car il faut fabriquer, à l'aide de composants électroniques, la "boîte" réalisant l'opération. Au contraire, sur un signal numérique, le traitement s'effectue simplement à l'aide d'opérations arithmétiques élémentaires sur la série de nombres, quelle que soit la nature du signal, avec des microprocesseurs standards.

Pourquoi le stockage et le transfert sous forme numérique est-il préférable ? En fait, cela provient essentiellement du fait que le stockage numérique se fait sous forme binaire. Ne disposant que de 2 valeurs différentes possibles, ou bien on se trompe complètement en lisant un bit ou bien on ne se trompe pas du tout, alors qu'il est totalement impossible de garantir qu'une valeur électrique correspondant à un nombre réel ne sera pas distordue. On se sert parfois de cette propriété pour inclure des données supplémentaires permettant une correction d'erreurs éventuelles. Sur un disque compact, on retrouve ce genre de données. De plus les informations ne sont pas stockées de façon consécutives, ce qui fait qu'une rayure à un endroit du disque, même si elle empêche la lecture de 1000 bits d'affilés, ne donnera pas un blanc à l'écoute (le microprocesseur s'apercevant du manque de données va, en effectuant une interpolation entre les valeurs dont il dispose, essayer de restituer la ou les valeurs manquantes (bien sûr s'il en manque trop cela s'entendra forcément). Avouez que c'est quand même très fort! Cependant le numérique prend plus de place que l'analogique: comme on l'a dit au début, le 0 ou le 1 est représenté par un support analogique, par exemple un courant maintenu un laps de temps, pendant lequel on aurait pu faire passer un signal analogique plus varié. Par contre ce 0 ou ce 1 est garanti d'un bout à l'autre de la transmission ou du stockage, car la vraie qualité du numérique, c'est la fidélité.

Pour les transmissions de sons et d'images en haute qualité, on a donc longtemps été confronté à la place nécessaire sur la bande FM si l'on voulait y mettre du numérique. Mais les recherches en compression aboutissent, et l'on n'est plus très loin de la radio numérique!

Conclusion

La technologie de la numérisation est aujourd'hui à la portée de tous, grâce à la standardisation et à l'intégration des composants que permet cette technique. Il faut cependant bien garder en mémoire le fait que le numérique permet uniquement de garantir une qualité à la restituation égale à celle de la digitalisation: celle-ci dépend de deux paramètres, la fréquence d'échantillonnage et le pas de quantification (nombre de bits), qui conditionnent la fréquence maximale restituable et le souffle, et qu'il faut convenablement choisir si l'on en a la possibilité, mais surtout qui supposent d'adapter correctement le signal (filtre coupe haut, volume moyen). Notamment, certains savent mieux que d'autres tirer parti du son 8 bits 31 KHz de l'Amiga...

Yan Pujante

(pujante@inf.enst.fr),

pour le club Amiga Télécom Paris (amiga@enst.fr)

BIENVENUE sur Amiga

Comment utiliser au mieux son Amiga?

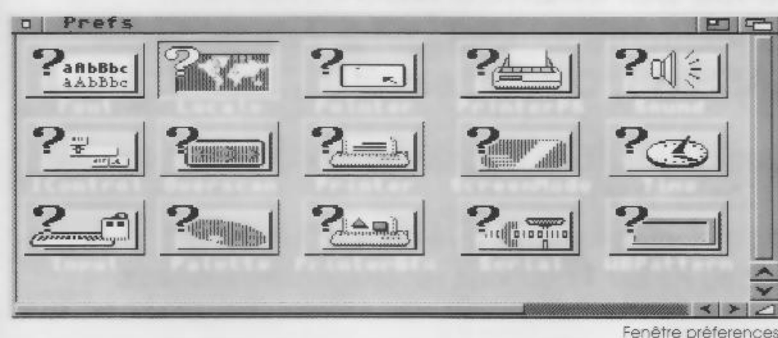
Votre Amiga dispose du WorkBench 2.1 ou 3.0, selon que vous possédez respectivement un 600 ou un 1200. Ces deux versions du système d'exploitation sont très proches, même si la version 3.0 a été particulièrement optimisée. Du point de vue fonctions, c'est pratiquement la même chose. Mais de quelle manière configurer toutes les options offertes ?

Un formidable système d'exploitation

Votre Amiga possède, comme vous le savez déjà, une puissante interface graphique qui permet d'utiliser des logiciels munis de fenêtres, de "boutons" et autres menus. Derrière cette facilité d'utilisation se cache un formidable système d'exploitation que vous pourrez configurer selon vos goûts et vos besoins.

Observons ce qui se passe lorsque vous "bootez" (= démarrez) votre ordinateur (que ce soit sur disque dur ou avec la disquette WorkBench): pendant un certain temps, l'écran reste blanc et l'ordinateur lit des informations sur le disque. C'est la séquence d'initialisation, qui configure l'environnement selon vos Préférences (cf plus loin). En fait, l'ordinateur lit et exécute un ensemble de commandes contenu dans le fichier "startup-sequence" du répertoire S:. Ce fichier, modifiable à loisir, vous permettra plus tard de charger certains programmes au démarrage, comme un détecteur de virus, par exemple. L'ordinateur cherchera toujours à exécuter ce fichier à chaque démarrage.

Au bout d'un certain temps, vous voilà dans le Workbench. Une ou plusieurs icônes sont présentes à l'écran, symbolisant chacun des disques présents. Vous avez accès à plusieurs menus: WorkBench, qui vous permet de régler certains détails de votre espace de travail, Fenêtre, utilisé pour la gestion des répertoires par l'intermédiaire du Workbench, Icônes, pour gérer les fichiers, et enfin Outils qui permet d'avoir accès à certains utilitaires particuliers que l'on appelle Commodités (Cf plus loin).



Fenêtre préferences

Cliquez sur l'icône représentant le disque système (c'est à dire le disque sur lequel vous avez "booté"): une fenêtre s'ouvre, offrant à votre vue plusieurs icônes. Ce sont des répertoires, qui permettent de classer les différents types de fichiers nécessaires au fonctionnement du système.

Nous allons nous intéresser à plusieurs d'entre eux.

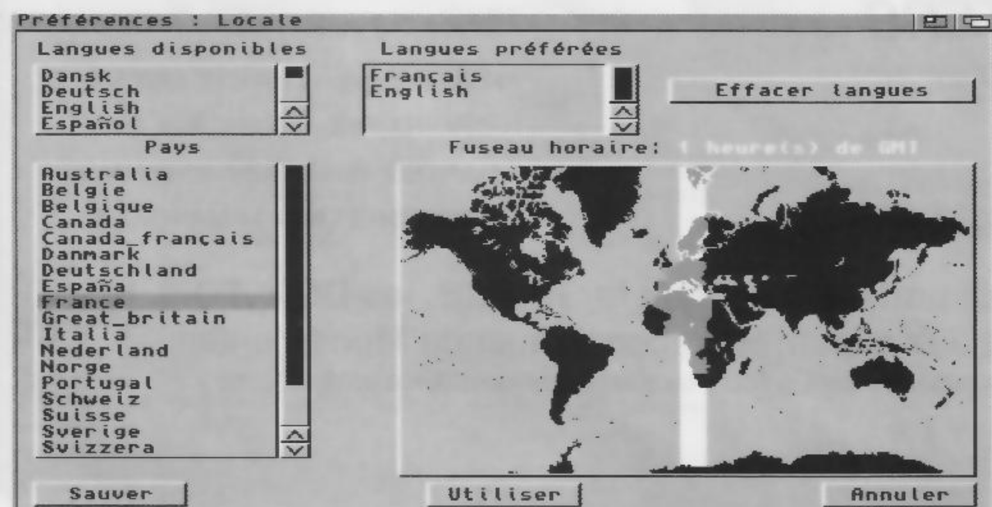
Les Préférences

Ouvrez le répertoire Préférences en cliquant rapidement deux fois sur son icône: une autre fenêtre apparaît. Vous remarquez qu'il y a de nombreux fichiers dans ce répertoire, et qu'ils se ressemblent tous. Ces fichiers sont de petits utilitaires qui servent à configurer le Workbench. Les noms sont plutôt évocateurs (non ?): ScreenMode permet de changer le format d'écran du WorkBench, ainsi que le nombre de couleurs affichées (attention, sans mémoire rapide (Fast), l'ordinateur sera plus lent en 16 couleurs qu'en 4 ! Cf article du mois d'octobre...), OverScan définit les limites de l'écran visible, WBPattern permet d'ajouter des motifs ou une image au fond de l'écran, Palette règle les couleurs...

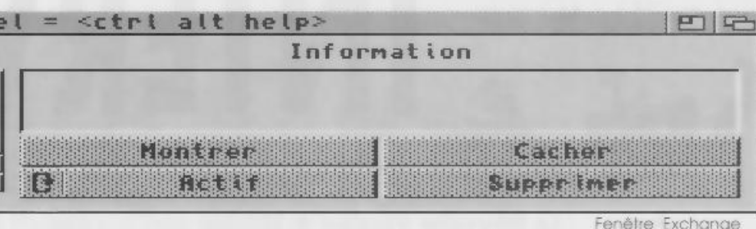
Une icône attirera peut-être votre attention par son nom bizarre: Locale. Derrière cette dénomination peut explicite se cache une des innovations des systèmes 2.1 & 3.0: la possibilité de définir la langue dans laquelle votre ordinateur vous communique les informations. En langage Amiga, on dit qu'un logiciel est "Localisé" s'il exploite la librairie Locale (Cf plus tard pour les librairies), vous évitant ainsi de tomber nez à nez avec un "nichte reggrôd habben !" alors que vous ne vous y attendez pas. Si vous lancez le programme Locale (double-clic...), une fenêtre apparait: normalement, si tout est bien installé, vous avez le choix entre plusieurs langues. Vous remarquerez qu'il vous suffit de choisir une langue (si votre Workbench est en anglais, essayez le français...) et tout se règle automatiquement: le clavier, le format horaire, et la langue des messages à l'écran. C'est l'esprit Amiga: simple et puissant.

Le répertoire Tools

Fermez la fenêtre Préférences (en cliquant sur le bouton qui est au coin en



Fenêtre Locale



Fenêtre Exchange

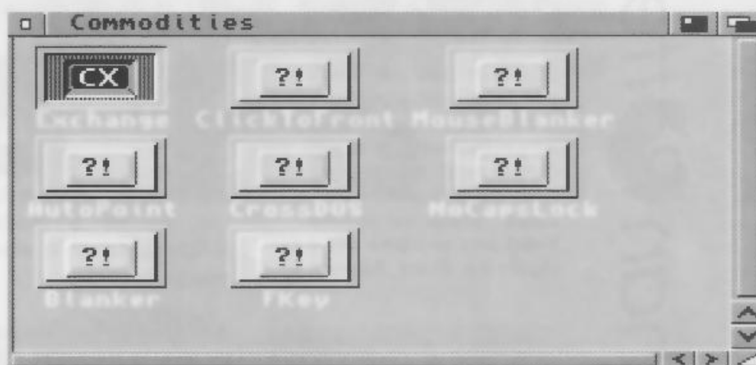
haut à gauche de la fenêtre) et ouvrez le répertoire Tools. Il y a plusieurs fichiers, je n'expliquerai pas leur rôle car le manuel du WorkBench le fera mieux que moi. Ouvrez le répertoire commodities. De nouvelles icônes apparaissent: ce sont des commodités. Ces programmes sont des petits utilitaires faits pour vous faciliter la vie (!), disons le travail sous Workbench. Ce qui les différencie des autres utilitaires, c'est que le système les considère différenment. En effet, les commodités sont intégrées de façon parfaite au système, et sont gérées par un programme (qui lui même est une commodité) appelé Exchange. Lancez Exchange, une fenêtre apparait. Sur la gauche, il y a une sorte de liste qui contient le nom "Exchange". Dans cette liste viendront se greffer chacune des commodités que vous chargerez. Essayez de lancer une autre commodité: son nom apparait dans la liste d'Exchange. Vous pouvez même gérer les commodités avec Exchange: le bouton "montrer" fait apparaître la fenêtre de la commodité sélectionnée. "cache" fait l'inverse; le bouton actif (qui "cycle" lorsque l'on clique dessus) permet de bloquer une commodité pendant un moment, pour l'empêcher d'intervenir (par exemple, si vous avez chargé un économiseur d'écran, vous pouvez éviter qu'il ne se mette en route pendant que vous regardez une animation); et le bouton "supprimer" vous permet de quitter la commodité sans passer par sa fenêtre d'utilisation. Ces commodités sont gérées comme des objets, ce qui est une approche très souple des utilitaires.

Bon, vous vous dites que c'est assez pénible de devoir lancer les commodités à chaque fois, mais heureusement, tout est prévu ! Revenez sur votre fenêtre qui représente le répertoire racine du disque système (celle qui apparaît lorsque vous double-cliquez sur l'icône du disque). NB: utilisez les boutons en haut à droite des fenêtres pour les faire passer les unes sous les autres, ou fermez-les toutes!

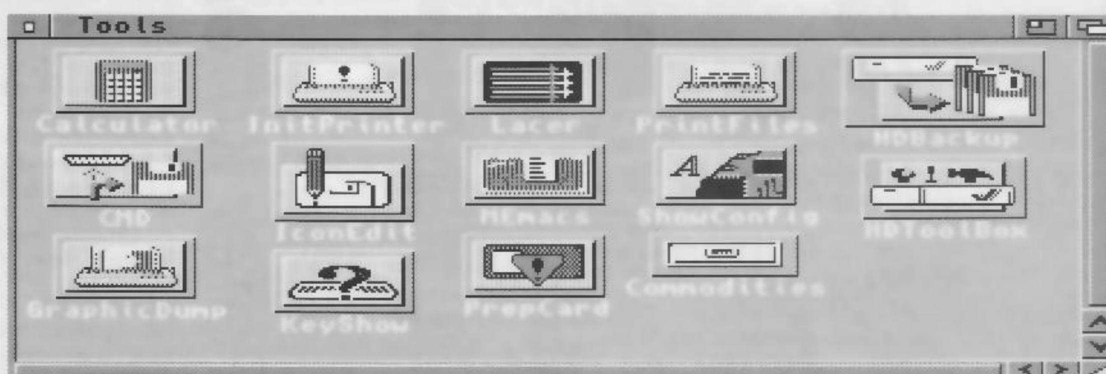
Vous remarquez un répertoire appelé WBStartup. Ce répertoire est examiné lorsque le WorkBench se charge, et toutes les icônes présentes sont exécutées. Il vous suffit donc de déplacer dans ce répertoire toutes les commodités qui vous sont utiles, elles seront automatiquement chargées au démarrage. (Pour ceux qui ont des problèmes avec l'utilisation des icônes, lisez le manuel du WorkBench !). Mais examinons de plus près l'icône d'une commodité: cliquez une fois dessus, et allez dans le menu Icônes. Choisissez l'option Information. Une fenêtre apparait. A un certain endroit vous pouvez voir: types d'outils, et dans une liste des lignes du type:

DONOTWAIT
CX_PRIORITY=0
CX_POPUP=YES
CX_POPKEY=ctrl alt c

0Ces lignes servent à configurer l'utilisation des commodités. Le DONOTWAIT est une option très "théorique" et il vaut mieux toujours la spécifier, sous peine d'avoir plein de messages d'erreurs à chaque "boot". L'argument CX_PRIORITY décrit en fait l'ordre dans lequel le WorkBench doit charger les diverses commodités. Plus le chiffre donné est grand, et plus tôt est lancée la commodité correspondante. L'option CX_POPUP définit si la fenêtre de contrôle d'une commodité doit apparaître au lancement ou non. Enfin, le plus intéressant, est l'argument CX_POPKEY. La séquence qui suit cette option décrit les touches que vous devrez presser pour faire apparaître la fenêtre de contrôle. Pratique, non? Je vous conseille de spécifier CX_POPKEY=help dans l'information de la commodité Exchange. Comme cela il vous suffit de presser la touche Help pour gérer vos diverses commodités.



Fenêtre Commodities



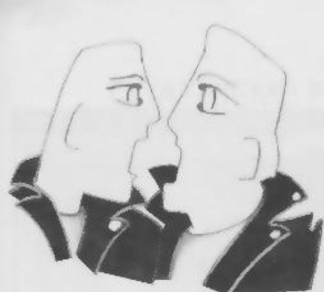
Sachez enfin que de nombreux utilitaires sont reconnus comme des commodités, ce qui est bien pratique. En voici quelques uns: ToolManager (qui ajoute des fonctions au WorkBench), XData (décompacteur automatique), ReqChange (gestion améliorée des "Requesters" - Cf une autre fois), KCommodity (utilitaire "Universel"), etc... Ces utilitaires répondant tous aux mêmes conventions d'utilisation, ils permettent de ne pas se perdre dans la configuration de son Amiga. De plus, pour installer une nouvelle commodité, il suffit de glisser son icône dans le répertoire WBStartup, et hop, le tour est joué.

Conclusion

Les systèmes 2.1 et 3.0 sont d'une souplesse remarquable, et permettent de configurer son Amiga sans problème. L'ajout de fonctions se fait par un simple clic de souris, ce qui fait de l'Amiga un ordinateur unique.

Laurent Camarasa





INTERVIEWS

Réalisée par Gilles Bourdin au salon "Computer 93" à Cologne

Jonathan Potter

La nouvelle version 4.11 De Directory Opus, le plus célèbre des utilitaires Amiga subissait l'assaut des acheteurs sur le stand Innovatronics. Jonathan Potter, le développeur, n'a pas su dire non à ma proposition de prendre un Coke© frais au calme. Voici ses propos en exclusivité dans Anews !

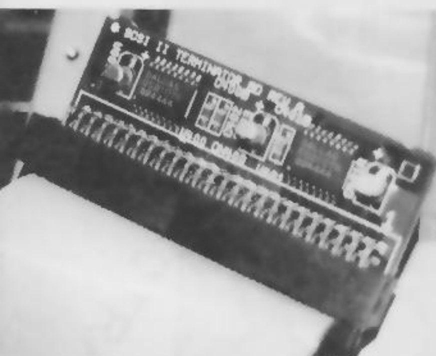


AN: Qui êtes-vous ?
JP: J'ai 20 ans et je viens d'Adélaïde en Australie.

AN: Quels ordinateurs avez vous possédés?
JP: J'ai commencé sur un Apple 2, ensuite, j'ai eu un Vic 20 qui a été remplacé par un C64 pour finir sur l'Amiga.

AN: Comment vous est venue l'idée de développer Directory Opus ?
JP: Un soir de Noël 1989, on avait bien mangé et bien bu et je m'ennuyais ferme. J'ai alors allumé mon Amiga pour jouer avec SID et je me suis dit qu'il y devrait quand même être possible de faire la même chose en mieux.

AN: Le soft a-t-il été dans le DP à ses débuts ?
JP: Non, j'ai tout de suite voulu le commercialiser à un petit prix avec un petit manuel. La première version commerciale est sortie en 1990. Innovatronics m'a contacté en juin 1991 et ils ont commercialisé la version 3.



AN: Combien d'exemplaires en avez-vous vendu dans le monde ?
JP: Environ 25000 exemplaires. Pendant le salon à Cologne, on en a vendu 700. L'Allemagne est le plus grand marché pour nous.

AN: Quelles sont les nouveautés de la version 4.11 ?
JP: Pas grand chose, quelques corrections de bugs et des fonctions supplémentaires. J'en suis arrivé à un point où il est difficile de porter des améliorations fondamentales à un produit déjà bien mûr et qui correspond aux besoins des utilisateurs.

AN: Les demandes de vos utilisateurs sont-elles prises en compte ?
JP: Oui, c'est même une très importante source d'inspiration pour moi.

AN: Quel langage utilisez-vous ?
JP: SAS 6.0. J'attends avec impatience la version 6.5. J'aime beaucoup ce compilateur qui est vraiment devenu très puissant et ergonomique.

AN: Quels sont vos projets pour l'avenir de DOpus ?
JP: Je pense à le porter vers d'autres systèmes que l'Amiga. Il y aura sans doute une nouvelle version Amiga mais pas avant l'été prochain. J'écoute toujours les suggestions de mes utilisateurs, par courrier ou Email.

AN: Pas de nouveaux projets d'application sur l'Amiga ?
JP: Non.

AN: Une version française est-elle prévue ?
JP: Oui, et ce pour très bientôt. La distribution se fera par Avancée, qui a déjà traduit le manuel. Disons d'ici Noël.

AN: Quel est selon vous l'avenir de l'Amiga ?
JP: Si le CD32 marche, Commodore survivra. En revanche, je ne pense pas que le CD32 sera un levier pour la vente d'autres Amiga. Il faut que Commodore en fasse la promotion. Mais l'Amiga a une bonne part de marché, il y en a suffisamment dans le monde pour que le standard subsiste, je ne me fais pas trop de soucis.

AN: Que pensez-vous du support que Commodore fait aux développeurs ?
JP: C'est pas trop mal, CATS aux USA est efficace. Les infos sont faciles à obtenir. La rapidité et l'efficacité ont été maintenues, et ce malgré les récentes restructurations au sein de l'entreprise.

AN: Quel est votre logiciel favori sur l'Amiga ?
JP: Lemmings

AN: Et quel est votre jeu favori?
JP: Euh...

AN: Merci pour l'interview.
JP: De rien et à plus.

Peter Kittel

Peter Kittel, le gourou de l'Amiga en Allemagne (il travaille au service technique de Commodore à Francfort depuis l'époque du PET), a répondu à nos questions dans le lounge réservé à la presse. D'après lui l'AmigaDos 4.0 et RTG seront disponibles en même temps que le chipset AAA: si tout se passe bien, mi-94.

AN: RTG sera t-il pour tous les Amiga?
PK: Oui, bien sûr; RTG n'est qu'une des capacités du nouveau système 4.0 et il est justement conçu pour permettre à tous les possesseurs d'Amiga d'avoir des drivers standards pour tout type de cartes graphiques. Le but de RTG est d'étendre les capacités graphiques de l'Amiga par une intégration conforme au système de cartes graphiques en provenance d'autres constructeurs (Picasso, Carte GVP, Piccolo etc...) RTG n'est pas à confondre avec EGS, qui est un système similaire développé par Viona.

AN: Le modèle 4000/30 va t-il être supprimé ?
PK: Pas à ma connaissance. Il est cependant possible que la carte mère actuelle soit repensée, afin de pouvoir en réduire ses coûts de fabrication.

AN: Sait-on chez Commodore quel composant (Power PC, HP, DEC) sera choisi pour l'Amiga RISC ?
PK: Je ne sais pas si une telle décision a déjà été prise. Ce qui est sûr, c'est qu'il y aura aussi un Amiga à base de 68060. Cependant, le choix du 68060, même s'il est arrêté, ne change en rien les projets de Commodore dans le domaine RISC. 68060 et RISC sont deux choses différentes et indépendantes l'une de l'autre.

AN: Et la carte DSP ?
PK: Divers projets d'accessoires ont été cédés ou proposés à des sociétés extérieures. La carte 4091 a été reprise par DKB (USA), la carte ethernet 2065 (2066) à été cédée à la société Hydra (USA). Le projet DSP n'a pas encore trouvé de preneur à ma connaissance.

AN: On a pu voir des solutions Photo CD proposées par des sociétés extérieures. Que fait donc Commodore pendant ce temps-là ?
PK: Ce n'est qu'un problème juridique et non technique. Il ne nous serait pas difficile d'obtenir une licence pour un micro comme l'Amiga 4000. Cela se fait couramment chez les constructeurs de clones. Ce qui est plus difficile, c'est d'obtenir une license pour une console comme la CD 32, car Philips a un contrat d'exclusivité avec Kodak pour son lecteur Photo CD et tente naturellement de protéger son marché. Mais nous sommes en ce moment en négociation à ce sujet avec Philips et une solution ne devrait pas tarder à voir le jour.

L'Amiga au Japon

Si d'aventure vous vous retrouvez au Japon, j'espère que ce qui va suivre vous incitera à aller rencontrer les amigaïstes japonais, malgré l'obstacle de la langue..

J'ai moi-même travaillé au Japon pendant quelque temps (1991/1992) et j'en ai ramené une tonne de très bons souvenirs, mais comme ceux-ci commençaient à dater un peu, un ami japonais, Tatsuo, amigaïste émérite et fanatique, a pris sur ses heures de sommeil pour collecter le maximum d'infos dans les boutiques et magazines d'informatique japonais. Tous les renseignements énumérés ci-dessous m'ont été transmis directement du Japon par fax le 9 Décembre dernier par Tatsuo lui-même, et revérifiés d'après des magazines achetés le jour même. Garantie fraîcheur maximale donc!

Au fait, si vous voulez tenter de téléphoner au Japon depuis la France, il faut composer le 19 (international) + 81 (code Japon) + le numéro *sans* le premier "0". Si vous voulez écrire, faites-le en Anglais *simple*, et ne vous laissez pas impressionner par leurs adresses particulièrement longues.

L'Amiga est-il connu au Japon ?

Pratiquement pas! Au Japon, les micros les plus populaires sont :

- la famille PC-9801 (ressemblent au PC, mais *non* compatibles, faits par NEC, qui présentent les même inconvénient que les vrais PC)
- les Macintosh d'Apple
- la famille X68000 (vous prenez un Amiga avec des lecteurs 5"1/4 auto-eject et un CPU 68000 à 16 MHz, sans le multitâche mais avec un hardware vidéo plus performant encore.. c'est ça la X68000!)
- la série J-3100
- la série FM-TOWNS (sorte de super-PC avec CPU 80386, vidéo sauce Amiga..)
- les clônes d'IBM AT (appelés aussi machines DOS/V)

L'Amiga a juste droit à une place dans la catégorie "divers..". Pourtant, grâce au succès foudroyant d'une émission TV pour les enfants, "Ugougo-ruuga", l'Amiga devient de plus en plus connu. On peut trouver, dans les magazines Japonais pour Macintosh, de nombreuses publicités de boutiques qui vendent des produits Mac *et* Amiga (de cette façon, les utilisateurs de Mac qui lisent ces canards peuvent au moins vaguement connaître l'existence d'une drôle de petite bécane nommée Amiga..).

Au Japon, l'Amiga est principalement considéré comme un outil de création vidéo professionnelle à un prix abordable (comparé aux Silicon Graphics!). Beaucoup d'amigaïstes possèdent un Toaster (NewTek) et ont "boosté" leur bécane à coup de cartes accélératrices 68030, 68040. Quelquefois, on entend dire qu'un Amiga sans Toaster est juste bon pour la casse; c'est, bien sur, ce que disent la majorité des gens qui n'ont jamais utilisé d'Amiga.. Un peu comme en Europe, où bon nombre d'amigaïstes ne se servent de leur bécane *que* pour jouer, ce qui a valu à l'Amiga la réputation que l'on sait.

Il est aussi très difficile de trouver au Japon des renseignements techniques sur le hardware et la programmation de l'Amiga, particulièrement pour ceux qui répugnent à lire l'Anglais (tiens tiens.. des anglophobes pathologiques, il y en a partout!). A cause de ça, il n'y a que très peu de logiciels développés au Japon pour l'Amiga, et aucun produit "hardware".

L'importateur "officiel" de tous les produits Commodore au Japon s'appelle MIQ. Tout le monde est du même avis pour dire que MIQ est "aussi" dynamique que Commodore dans les efforts qu'il fait pour promouvoir l'Amiga (humour *noir*). D'après MIQ, environ 10000 Amiga auraient été livrés au Japon.

- MIQ Japan, SIT Nishi-Shinjuku building, 4-7-1 Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160, Tél: 03-3299-7377

Je me rappelle y être moi-même allé, et m'être retrouvé devant la porte close (fermé!) d'un magasin grand comme un mouchoir de poche et presque introuvable tant il était (et est toujours) mal placé.

Au fait, combien ça coûte un Amiga là-bas ? Il y a 2 ans, un A500 coûtait 500000 yens (== 2000 FF) et un A2000 2000000 yens (== 1 brique). Depuis, les prix ont dû beaucoup chuter. A noter que l'on y trouve tous les modèles d'Amiga, A4000 et CDTV compris (je ne sais pas pour la CD32).

Emissions TV faites avec des Amiga

N'oublions pas que c'est ce qui fait la popularité croissante de l'Amiga au Japon! Les émissions qui l'utilisent de manière intensive sont :

- Ugougo-ruuga (Fuji TV)
- Einstein (Fuji TV)
- Nishida Hikaru no tsuukai ningen den (NHK)
- Hitori de dekiru mon! (NHK)

Tatsuo m'a envoyé des échantillons de Ugougo-ruuga, où j'ai pu apprécier l'Amiga à l'oeuvre. Pensez donc, 30 minutes de show *quotidien*, où un petit garçon (Ugougo) et une petite fille (Ruuga) discutent et bougent avec des bonshommes et des animaux (qui parlent) entièrement animés *en temps réel* par l'Amiga!

Bien que NHK diffuse en ce moment une émission, "Terebi-kun" (== Monsieur Télé) qui ressemble à s'y méprendre à "Ugougo-ruuga", on ne peut pas dire si elle est également 100% réalisée sur Amiga, ou bien s'ils utilisent des Silicon Graphics juste pour émuler les graphismes simples d'Ugougo!

Dans ces émissions, l'Amiga est principalement utilisé quand une animation interactive en temps réel est nécessaire, par exemple dans une conversation entre un vrai humain et une personne en image de synthèse, et non pas pour générer des graphismes de qualité photo. On dit même que certains personnages de synthèse de Ugougo-ruuga auraient des origines Françaises.. certainement à

cause du prestige qu'a la France (cuisine, cosmétiques, mode) auprès des japonais.

L'Amiga et les magazines japonais

On peut trouver un article dans le mensuel "The BASIC", écrit par Mr Takao Momozono, qui tient également une (minuscule) boutique Amiga appelée "Pineapple" dans le quartier d'Ochanomizu à Tokyo. On dit que c'est un musicien et l'auteur du livre "Amiga Paradise". Le contenu de ses articles parle surtout de nouveaux produits pour Amiga. Les autres magazines comportant régulièrement des articles parlant de l'Amiga sont :

- Sound and Recording Magazine
- Back up katsuyou technique
- Video Salon
- Micon BASIC Magazine
- MacJapan Bros.

On peut de temps à autre trouver des articles présentant l'Amiga et le Video-Toaster dans des magazines d'équipement vidéo professionnelle ou de "computer graphics".

Les magazines étrangers que l'on peut trouver sur les présentoirs à Akihabara et Ochanomizu (les 2 quartiers ultra-"computer" de Tokyo) sont :

- Amiga World (USA)
- Amazing Computing (USA)
- Amiga Format (UK)
- Amiga User International (UK)
- Amiga Shoppers (UK)
- Amiga Computing (UK)
- Amiga Action (UK)
- Amiga Power (UK)

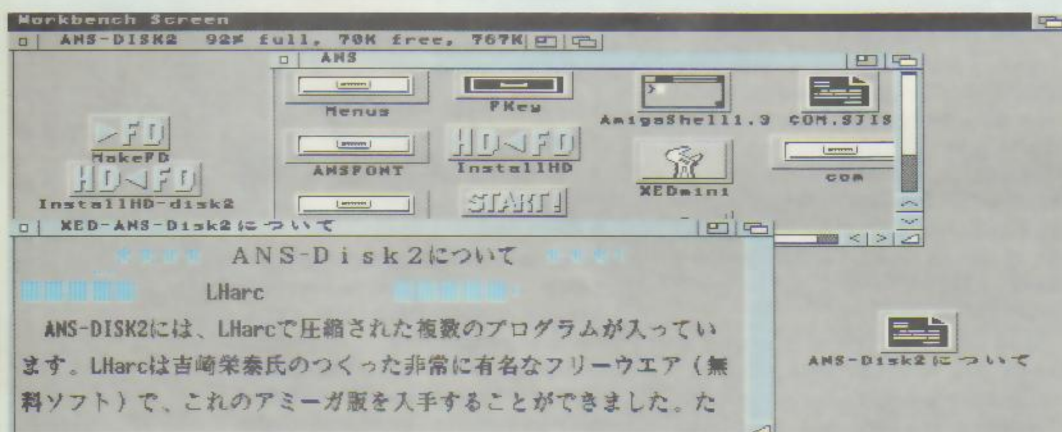
Les logiciels japonais pour Amiga

Comme vous le savez (du moins l'espère-je, sinon relisez le titre!), le Japon utilise pour l'écriture toute une pelletée d'hiéroglyphes, la plus grosse part (quelque 50000) étant formée des "kanji" empruntés aux chinois.

Une telle quantité de caractères est nettement plus complexe à gérer et à afficher qu'une bête "font" ASCII, aussi le hardware (implantation en ROM) et le software des ordinateurs nippons sont développés *ad hoc*.

Si nombre de softs sont disponibles pour PC-98xx, Mac (je possède un Finder en japonais dont vous me diriez des nouvelles!) et même PC sous MSDOS (NJSTAR, HEMACS etc..), très peu (et de piètre qualité pour la plupart) ont été fait exprès pour notre Amiga. Il faut ajouter que 3 "standars" au moins se disputent la façon d'écrire les fichiers en kanji : les systèmes JIS, SJIS et EUC, bien sûr incompatibles entre eux. Pour passer de l'un à l'autre, il faut utiliser des programmes de conversion (bêtes "look-up tables").

A notre connaissance, il n'existe AUCUN logiciel "commercial" pour Amiga, utilisant les kanji, à part *ANS* (Amiga Nihon-go System) qui est fourni d'office par l'importateur MIQ avec chaque Amiga vendu par un revendeur "officiel" agréé MIQ (je dis ça car il y en a beaucoup de "non autorisés" à cause de la réputation de MIQ).



WorckBench ANS

ANS, l'officiel

J'ai moi-même acquéris ANS au Japon (coût 20000 yens soit env. 900 FF) et l'ai installé sur ma bécane. ANS se compose de 2 disquettes et d'un manuel entièrement en japonais que j'attends toujours après 2 ans.. Le script automatique d'installation est (heureusement) en Anglais. 1Mo de RAM mini est nécessaire, 2Mo ou plus et CPU 680x0 recommandés. ANS est en fait un "front-end patch", c-à-d qu'il détourne la font Topaz 8 système du WB et utilise sa propre font de kanji. Les menus du WB sont également "patchés" et ont été traduits en japonais. De fait, les noms des fichiers, des fenêtres, des commandes, des menus, et même des *disques*! peuvent être affichés en caractères japonais. Jugez plutôt (WB 2.1) : 2 fonts de taille 12 et 24 points sont proposées avec ANS. La 12 points est vraiment hideuse et presqu'illisible, car les kanji sont composés d'une multitude de petits traits qui deviennent indiscernables avec si peu de points, *même* pour les japonais. La 24 points, elle, est très jolie mais *hénaurme* et gourmande en mémoire (comptez 2Mo mini sinon GURU). Des scripts permettent également de changer les menus de vos autres programmes (comme DPaint), ce qui revient en fait à "patcher" les menus d'origine et à les remplacer par leur équivalent dûment traduit en Japonais.

Un émulateur de terminal kanji et un éditeur, XED, sont également fournis. XED est un des seuls *pseudo* traitements de textes en kanji pour Amiga (je dis "pseudo" car il est très très limité) et de plus il est complètement buggé (moi en tous cas j'ai plus souvent planté mon Amiga en utilisant XED qu'avec Deluxe Music v1, c'est tout dire!). Ses menus sont entièrement en japonais.

La contrepartie de ce "front-end patch" est qu'il ralentit considérablement le système, puisqu'il faut d'abord "détourner" les routines d'affichage pour piocher dans la font kanji au lieu de la font Topaz. C'est une horreur. De plus, les menus du WB sont affichés avec la font 12 points, ce qui les rend quasi-illisibles: essayez de reconnaître le menu "Icons":

Les autres logiciels disponibles

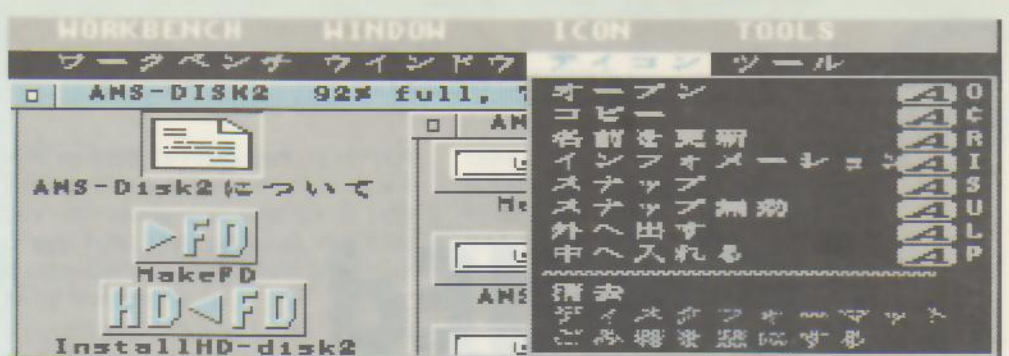
Tous les autres sans exception ont été programmés par des gens comme vous et moi qui en ont eu vite ras-le-citron de l'ignoble ANS. J'en ai glané quelques-uns ça et là, en Freeware ou Shareware.

DaiGoKai est également un "front-end patch" comme ANS, mais sans commune mesure. La partie ASCII de la font a gardé l'aspect de la Topaz 8 (du WB 1.3) ce qui fait que les menus et autres textes "non kanji" gardent leur aspect initial. Il est assez rapide, invisible (pas besoin de booter comme avec ANS) et on peut le relancer et l'enlever à volonté.

Il n'y a pas d'éditeur fourni avec cependant (il ne sait qu'afficher les kanji) et il ne "patche" pas les menus automatiquement. Une rumeur circule comme

quoi il serait bientôt disponible en version commerciale.

JMORE est un "viewer" de fichiers kanji uniquement. Il se comporte comme "More", et ne "patche" pas la font système; de fait, les écrans ne sont pas perturbés. Il ouvre son propre écran et utilise sa propre font, qui est en fait composée d'une myriade (>80!) de petites fonts qu'il ouvre et ferme selon les kanji qu'il rencontre dans le fichier à afficher. C'est celui que j'utilise le plus souvent, j'ai même un gadget "JMORE" sous DirectoryOpus. Comme logiciels 100% made in Japan, on peut encore citer *AKTerm* (terminal kanji), *AKType* ("viewer" comme JMORE), *AKEDs* (éditeur simple), *NG* (version Japonaise de MG, appelée précédemment Micro GNU Emacs), *RDS-Maker* (générateur d'images holographiques) etc., que je n'ai hélas pas testés.



WorckBench menu

```
大語界 プロトタイプ Copyright(c) 1990 by Shin Izawa/Yuichi Yoshimura
こんにちは！！Pchanと申します。
```

Daikogai

```
--- -------- ------------ -----
 1 89.04.15 1.1-1.2      Chuugoku kara kita aitsu! Chotto hen!!
                         中国から来たあいつ! ちょっとヘン!!
 2 89.04.22 1.3-1.4      Asobi ja nai no yo gakkou wa
            Toufuu, Kunou 遊びじゃないのよ学校は
 3 89.04.29 1.4-1.5      Ikinari ai no arashi  Chotto matte yo
                         いきなり愛の嵐  ちょっと待ってョ
 4 89.05.06 1.6-1.7      Ranma to Ranma? Gokai ga tomaranai
                         乱馬とらんま? 誤解がとまらない
 5 89.05.13 1.7-1.8      Hone made aishite? Akane koi no fukuzatsu kossetsu
                         骨まで愛して? あかね恋の複雑骨折
 6 89.05.20 2.1          Akane no shitsuren  Datte shouganai ja nai
                         あかねの失恋  だってしょうがないじゃない
 7 89.05.27 2.2-2.3      Toujou! Eien no mayoigo - Ryouga
            Ryouga       登場! 永遠の迷い子・良牙
--- MORE (dh1:Anime/.TV/RanmaNiBunNoIchi/Tv_Japan/All_Tv_List.SJIS) ---
```

JMore

Les livres et BBS japonais dedies a l'Amiga

Livres en Japonais (je donne aussi leur numéro d'édition) :

- "Amiga Paradise" par Takao Momozono (ISBN 4-89052-056-2)
- "Amiga wa saiko!" par Kenji Yoshida (ISBN 4-88317-030-6)
- "Komoesta Amiga!" par Jose & 3 Amigos (ISBN 4-88135-060-9)

Quelques BBS Japonaises 100% dédiées Amiga :

- "Orange-Agnus" (Tokyo, gratuite) Tél: 03-5466-2596
- "Orange 2" (Tokyo, gratuite) Tél: 03-3733-9816
- "Moshimoshi-net" (Kyoto, gratuite) Tél: 075-863-2014
- "Shinmeikai Media Station" (Nagoya, gratuite) Tél: 052-504-6695

Et quelques autres, payantes, qui causent *entre autres* de l'Amiga; les numéros donnés sont les numéros des services clients (auprès desquels il faut s'enregistrer au préalable) :

- "Nifty-Serve", Nifty Customer Support Tél: 03-5471-5806
- "ASCII Net", Ascii Mix Tél: 03-3486-9661
- "Nikkei Mix", Nikkei Mix Support Center Tél: 03-5696-1111

Que conclure de tout ca?

Pas besoin d'être un grand devin pour voir que l'Amiga est distillé à doses homéopathiques au Japon.. Grâce à ses incroyables performances vidéo pour un prix dérisoire, il commence à être enfin reconnu et à se faire une place. Comme presque partout, sa survie repose essentiellement sur la passion d'une poignée de fanatiques qui cherchent à le faire connaître autour d'eux.

J'ai posé une fois la question à mon ami Tatsuo (qui possède un A500 "modifié" A600, une carte SCSI faite maison et des cartes au format A2000 également retouchées main): "pourquoi avoir choisi l'Amiga, si peu représenté au Japon, si méconnu, relativement cher, pour lequel il faut se battre tous les jours pour trouver softs et docs, au lieu d'un NEC PC?". Et il m'a répondu : "With Amiga, I really have *fun*" (avec lui je m'amuse *vraiment*). En un mot : mort aux autres bécanes et vive l'Amiga! La sagesse nippone vaut bien la nôtre..

(*) "Amiiga wa Nihon made ?!" == l'Amiga même au Japon ?!

Tatsuo Miyachi et P-chan.

p-chan@brewhq.swb.de

Des adresses à retenir...

Boutiques amiga alentour

La plupart sont regroupés autour de Tokyo. Il faut distinguer les revendeurs "officiels" (c-à-d inscrits auprès de MIQ) et les "sauvages" qui ne passent pas par MIQ et peuvent proposer des prix nettement meilleurs.

Voici ceux dans les environs de Tokyo. Ces 3 premiers distribuaient déjà l'Amiga bien avant MIQ :

- Oak Village (Akihabara), Oohashi building 6F, 1-16 Kanda, Sakuma-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101.Tél: 03-3254-2094 Fax: 03-3258-3343

J'y suis allé : magasin minuscule au 6ème étage.. aussi Mac et PC

- Computer Science Japan (Akihabara), Sudacho Park building, 1-18-2 Kanda, Suda-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101. Tél: 03-3257-4472. Vendaient déjà des PET de CBM! Une rumeur dit que ce sont eux qui; réparent tous les Amiga du Japon (2et pas MIQ)
- Pineapple 68000 (Ochanomizu), Al Bergo Ochanomizu 718, 2-1-19 Kanda-Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101. Tél: 03-3295-6502. Tenu par Mr. Momozono, un des rares auteurs de livres sur l'Amiga

Et les autres

- PIW Ochanomizu (Ochanomizu), 2-2-1 Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101. Tél: 03-3295-2951. Venus récemment à l'Amiga, mais en vendant plus que les autres; boutiques à cause d'un meilleur suivi commercial de leurs produits
- Hands On (Yokohama) Tél: 045-942-1919 petit magasin partagé entre les video-rental, FM-TOWNS et Amiga: dont je connais très bien le patron pour y être allé très souvent: (c'était à 10 minutes de chez moi), c'est là que j'ai acheté *ANS*.
- MeMex (Fujisawa) 1-3-11 Hatori, Fujisawa-shi, Kanagawa-ken 251. Tél: 0466-35-0815
- Manta Works (Fujisawa), 2-15-10 Kugenuma-kaigan, Fujisawa-shi, Kanagawa-ken 251. Tél: 0466-28-4180

Et plus loin de Tokyo

- Micom Shop CAT Company (Sapporo), 3-1 Yamanote, Nishi-ku, Sapporo-shi 063. Tél: 011-631-9770
- Computer Plaza J2 (Hamamatsu), 202 Ito building, 2-6-2 Higashi-iba, Shizuoka-ken 432. Tél: 0534-56-0098
- Star Base Nagoya (Nagoya), 1-22-17 Sakae, Naka-ku, Nagoya-shi, Aichi-ken 460. Tél: 052-222-5690
- Rockin (Kariya), 2-14 Shin-ei-cho, Kariya-shi, Aichi-ken 448. Tél: 0566-23-0111
- Dr. Amiga (Osaka), 201 Kita building, 3-7-17 Nihonbashi-higashi, Naniwa-ku, Osaka-shi 556. Tél: 06-648-0686
- System Ouyou Kenkyujo (Osaka), 4-17-5 Fuminosato, Abeno-ku, Osaka-shi 589. Tél: 06-624-7820
- Suzuden (Osaka), 6-1-13 Oono-dai, Osaka-sayama-shi 589 Tél: 0723-67-4533
- Mynx (Osaka), 201 Chisan Shinsaibashi, 2-11-9 Minami-funaba Chuo-ku, Osaka-shi 542. Tél: 06-282-4966
- Com-in Hiroshima (Hiroshima), 5-3-4 Oote-machi, Naka-ku, Hiroshima-shi 730. Tél: 082-243-5377
- Com System (Fukuoka), KMM building 7F, 2-14-1 Asano, Ogurakita-ku, Kitakyushu-shi 802. Tél: 093-533-7834
- Take Off (Nagasaki), Takemura Type-sha 1F, 3-&& Moto-machi Sasebo-shi, Nagasaki-ken 851. Tél: 092-733-8882

Et pour finir, un de ces revendeurs "non-autorisés", à Tokyo :

- System Combac (Akihabara), Nakaya-building 3F, 4-22-10 Taito, Taito-ku, Tokyo 110. Tél: 03-3837-8689 Fax: 03-3837-8218. J'y suis allé : boutique minuscule au 3ème étage dédiée à l'Amiga! Vous pouvez voir leur pub *en Japonais* dans Amiga Format (UK) parce que la plupart des Amigaïstes nippons le lisent..

GoldEd

Le DP du mois

Le DP du mois est sans conteste GoldEd: un éditeur shareware qui va très probablement se faire une place de choix aux côtés de CygnusEd Pro et gnuemacs. Autre fait digne d'intérêt: les conséquences de l'"Effet MUI", dont le succès est tel que les discussions sur les réseaux portent désormais sur la question: MUI va-t-il devenir un standard Amiga, au même titre qu'Arexx? D'un point de vue plus général, tous ces logiciels démontrent clairement l'hégémonie européenne en matière de développement sur Amiga. Un phénomène aussi indéniable qu'inexplicable. De quoi faire réfléchir...

GoldEd

A l'heure où *gnuemacs* et *CygnusEd* règnent sans partage sur le monde de l'édition de textes sur Amiga, voici un petit nouveau tout à fait capable de se tailler une place de choix malgré cette concurrence de qualité. Tour d'horizon d'un logiciel qui prouve une fois de plus que le domaine du *Freeware* n'a rien à envier à celui du commercial...

Une caractéristique des plus intéressantes de GoldEd est la capacité de *pliage (folding)*. Les marqueurs de pliage sont "///" *(ils peuvent être changés dans les préférences)*. Toute section de texte entourée de tels marqueurs est considérée comme pouvant être repliée. Dans l'état "replié", un bloc n'apparaît plus que comme une ligne. Supposez par exemple que vous écriviez

```
/// "Chapitre 1"
Voici le 1er chapitre
///
/// "Chapitre 2"
Voici le 2ème chapitre
///
```

Ensuite, vous invoquez "Fold All", et l'affichage devient:

```
> Chapitre 1
> Chapitre 2
```

Une couleur différente vous prévient que le texte que vous voyez est en fait du texte replié. Bien entendu, vous pouvez provoquer un dépliage sélectif, voire un pliage récursif *(des folders dans des folders)*.

Autre caractéristique très pratique: les références. GoldEd vous permet de créer un fichier de références et par la suite, de pointer sur un mot et de visualiser immédiatement le fichier où celui-ci a été défini. Les programmeurs sont bien entendu les premiers bénéficiaires de cette très puissante caractéristique. La création de la base de données est très rapide: vous sélectionnez le répertoire où se trouvent vos *includes*, puis celui de vos *autodocs* et GoldEd construit son index.

Ensuite, il suffit de positionner votre curseur sur un mot-clé (par exemple

```
GoldED ©'93 Dietmar Eilert  <INSR> <NORM>  02-Nov-93    (unregistered)
b:list.c
X:001 Y:00027/00043
{
   char validatedString[40], totalString[40];
   int windowOpen;

  get(gui -> listWindowObject, MUIA_Window_Open, & windowOpen);
  if (windowOpen) {
  /* Create the new list */
     buildList(gui, entries, TRUE, TRUE, & gui -> entrySA);

  /* calculate the new totals */
     sprintf(validatedString, getString(MSG_VALIDATED),
             computeValidatedTotal(entries));
     set(gui -> liValidatedObject, MUIA_FrameTitle, validatedString);

     sprintf(totalString, getString(MSG_TOTAL), computeTotal(entries));
     set(gui -> liTotalObject, MUIA_FrameTitle, validatedString);

  /* Redraw the list */
     DoMethod(gui -> liListObject, MUIM_List_Redraw, MUIV_List_Redraw_All);
  }
}
///
> handleValidate
> handleEdit
> handleDelete
```

```
b:common.c
X:001 Y:00434/00555
;

unsigned long __saveds __asm getCharFunc(register __a0 struct Hook *h,
                          register __a2 void *object,
                          register __a1 void *locale)
{
   unsigned long result;

    if (LocaleDateBufferPos < LOCALEDATEBUFFERSIZE)
      result = (((char *)h->h_Data)[LocaleDateBufferPos++]) & 0xff;

   return result;
}

struct Hook getCharHook = {
    {NULL, NULL},
    (unsigned long (*) ()) getCharFunc,
```

```
Indention
[✓] AutoIndention
[✓] SmartIndention

case
else
for
for(
if
if(
switch
while
{
}
                new:
                [      ]
                -->
                del

OK    save..    load..    cancel
```

```
Command list
Contenu   Index   Aide   Retour   Feuilleter <
Feuilleter >
Command list (use: see  internal commands ):

BACK     DOWN     INDENT   MORE     PUSH     TEXT
BIND     DPAGE    INFO     NAME     QUERY    UJUMP
BITS     ENDWORD  INSERT   NEW      QUIT     UNDO
BLOCK    EXALL    KEY      NEXT     REFRESH  UNLOCK
BRACKET  FDOWN    LAYOUT   OPEN     REMAP    UP
CLIP     FILE     LEFT     PATH     REPLACE  UPAGE
CMD      FIND     LINES    PHRASE   REQUEST  USE
CODE     FIRST    LOCK     PING     RIGHT    VIEW
COLON    FOLD     MACRO    PONG     SAVE     WINDOW
CONFIG   FORMAT   MARK     POP      SCREEN   XREF
CR       FREEZE   MAXDOWN  PREFS    SHIFT
DEL      FUNC     MAXUP    PREV     SMARTCR
DELETE   FUP      MENUS    PREVEND  TAB
DIR      GOTO     MISC     PRINT    TABS
DJUMP    HELP     MODE     PROJECT  TASK
```

Quatre fenêtres de GoldED
(v0.94 CAM798a, Fish 908 et 909)

Window ou *CreateTask*) et de sélectionner **Find/Reference**. GoldEd va chercher le fichier concerné et vous montre la définition correspondant au mot choisi. Bien entendu, vous pouvez continuer de trouver des références dans ce fichier. Bien entendu, l'usage de ces références peut se généraliser à d'autres domaines que la programmation.

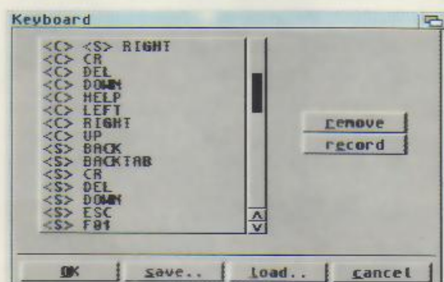
La *complétion* est également présente, et sous une forme plutôt innovatrice. En effet, GoldEd créera un dictionnaire de complétion en fonction du fichier que vous êtes en train d'éditer. Une fois ce dictionnaire créé, il vous suffit de taper le début du mot et de demander sa "complétion" avec ESC. Vous pouvez également ajouter des mots manuellement à ce dictionnaire.

Dans le même genre, GoldEd recensera automatiquement les fonctions contenues dans votre source, que celui-ci soit du C, Pascal, Basic, etc... Ensuite, un simple appel à **Find/Function (Amiga-/)** fera apparaître celles-ci dans un listview et il vous suffit d'en sélectionner une pour que le curseur y saute *(surtout utile au cas où vous n'utilisez pas le mode folding, ou bien si vos sources font plusieurs milliers de lignes)*.

GoldEd vous donne également la possibilité de redéfinir l'intégralité des touches. Il connaît environ 250 fonctions internes, chacune pouvant être affectée à une touche *(en fait, une touche peut recevoir bien plus que cela, cf. l'aide sur le menu Config/Key bindings)*. Si vous voulez affecter Ctrl-N à la fonction *DOWN (curseur une ligne plus bas)*, vous faites apparaître le menu de configuration, cliquez sur *RECORD*, tapez Ctrl-N, sélectionnez la commande correspondante *(ici elle est interne, mais elle pourrait être Arexx)*, et voilà. Vous pouvez vous créer tout un lot d'affectations et les sauvegarder dans un fichier séparé *(par exemple, un gnuemacs.key, un cygnused.key, etc...)*.

La documentation, bien qu'en anglais, est extrêmement bien conçue. Tout d'abord, elle se trouve sous format Amigaguide, vous donnant la possibilité de sauter très rapidement vers le sujet qui vous intéresse, mais surtout à chaque fois qu'une explication est donnée figure le Menu/Sous-Menu correspondant. Un détail souvent oublié par les rédacteurs de documentations, mais qui fait gagner un temps inestimable aux utilisateurs. Autre détail d'une valeur inestimable pour vous familiariser avec cet éditeur: l'aide en ligne contextuelle est en permanence activée. Autrement dit, activez un menu, appuyez sur Help et automatiquement surgit le chapitre relatif à l'item *(en format Amigaguide bien sûr)*. Signalons aussi:

- indentation intelligente *(dépendante du mode)*
- sauvegardes automatiques
- édition de colonnes
- menus entièrement redéfinissables
- support de la compression XPK
- multiples configurations de couleurs/résolutions
- compilation à partir de l'éditeur



• filtres de traduction de caractères *(Amiga <-> MSDos, ou plus compliqué)*

• enregistrement, exécution de macros

• stockage de buffers *(freeze / unfreeze)*

• support des polices HiSpeed pour l'impressions

Au final, comment GoldEd se compare t-il à CygnusEd et gnuemacs? Sa grande force réside dans le fait qu'il intègre beaucoup de fonctionnalités qui sont extérieures aux deux autres éditeurs:

• les références *(Ced: devkit, gnuemacs: autodocs.el)*

• le pliage *(Ced: aucun, gnuemacs: outline.el, etc...)*

• la complétion *(Ced: aucun, gnuemacs: abbrevia-tions.el)*

• l'indentation de bloc *(Ced: aucun, gnuemacs: indent-region)*

Il reste essentiellement un outil pour programmeurs mais sa flexibilité le rend parfaitement adapté pour des éditions ponctuelles de fichiers texte. A essayer absolument, que vous soyez à la recherche d'un éditeur ou bien d'un utilisateur de CygnusEd *(les utilisateurs de gnuemacs auront probablement du mal à changer leurs habitudes)*. **Auteur: Dietmar Eilert**

XpkDisk

Une nouvelle application utilisant la bibliothèque de compression générique XPK. Ici, il ne s'agit pas d'un *filesystem*, comme **XFH**, mais d'un nouveau *device*, qui est sensé être utilisé en lieu et place du *trackdisk.device*.

Le principe est simple: XpkDisk vous permet de transformer une partie de votre disque dur en répertoire compressé. Il vous suffit de recopier *xpkdisk.device* en *devs:*, d'ajouter une entrée à votre *mountlist (ou bien à votre répertoire DosDrivers si vous utilisez le kickstart2)*, et vous disposez en la personne de **XD0:** d'un répertoire qui compressera automatiquement tous les fichiers que vous mettrez dedans.

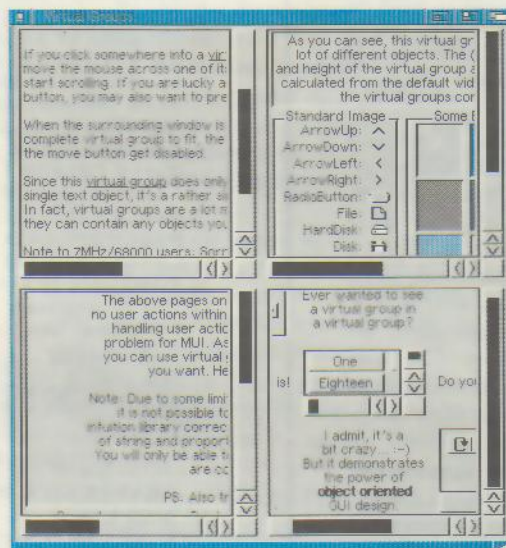
L'originalité de XpkDisk se situe à un niveau technique, donc pas forcément visible à l'utilisateur, si ce n'est peut-être une vitesse d'accès supérieure aux autres utilitaires du même genre. Je n'entrerai pas dans les détails, mais si vous avez installé XPK sur votre disque, XpkDisk est digne d'intérêt. **Auteur: Olaf Seibert**

Syslog

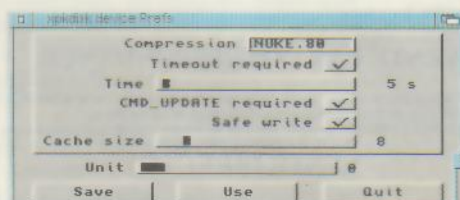
Syslog est destiné aux développeurs. Il permet d'envoyer des informations de débogage vers un processus unique qui se charge de les recenser et de les afficher *(ou les stocker dans un fichier)*.

Parfois, le simple fait d'afficher des messages sur la sortie standard n'est pas possible *(surtout pour les développeurs travaillant sur des utilitaires système tels des **handlers** ou **devices**)*. Chacun utilisait sa propre méthode de débogage. Syslog fournit une interface simple et efficace pour ce genre de problème.

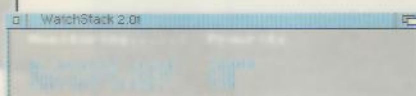
Il consiste en un démon *(syslogd)* et une bibliothèque avec laquelle il vous suffit de relier votre programme. Le démon peut soit afficher les messages, soit les ajouter à un fichier. Vous pouvez à tout moment changer son canal de sortie *(sortie standard, fichier)* ou bien le désactiver. **Auteur: Peter Simons**



MUI v1.3 (CAM 803b)



XpkDisk (CAM 809a)


WatchStack v2.02 (Fish 818)

WatchStack

La taille de la pile est un paramètre vital pour le bon fonctionnement d'un programme. La plupart du temps, ceux-ci se contenteront de la taille par défaut, mais si celle-ci est insuffisante, le lancement de l'exécutable peut parfaitement se solder par un gourou. L'expérience du gourou est parfaitement détestable et elle contribue grandement à donner une impression négative sur le programme en cours de test. Rien n'est plus bête que de se priver d'un programme *à priori* pratique uniquement parce qu'une taille insuffisante de pile a été spécifiée lors de son exécution.

Dans le doute, vous spécifierez donc une taille de pile sensiblement plus grande que celle par défaut, provoquant par le même occasion une perte de mémoire qui peut se révéler déterminante sur des systèmes limités en RAM.

En attendant des programmes "intelligents" qui adapteront dynamiquement leur taille de pile à leurs besoins, WatchStack peut vous permettre de deviner le besoin en pile d'un programme. Il vous suffit de le lancer en spécifiant le processus à surveiller et il vous indiquera régulièrement la pile utilisée avec un résumé lorsque la tâche se termine. Ainsi, vous utiliserez la bonne valeur lors du prochain lancement. **Auteur: Brian Ipsen**

MUI (suite)

MUI a considérablement évolué depuis sa version initiale. Il en est actuellement à la version 1.4 et *Stefan Stuntz* a déjà reçu deux mille enregistrements *(de $15 chaque, faites le calcul)*. De quoi faire réfléchir ceux qui déclarent le Shareware moribond...

Je ne résiste pas à la tentation de vous montrer une des dernières classes apparues avec cette dernière version: les Groupes Virtuels. Cette classe, dont l'implémentation avait été demandée à cor et à cri par les développeurs, vous donne la possibilité d'afficher autant d'objets MUI que vous voulez dans une fenêtre, celle-ci possédant éventuellement des scrollbars si elle ne peut afficher tout son contenu.

Cette classe démontre l'énorme puissance de la philosophie Objets de Boopsi *(l'exemple vous montre même un VirtGroup à l'intérieur d'un VirtGroup)*. **Auteur: Stefan Stuntz**

Cédric BEUST

amiga@sophia.inria.fr

Spécial modélisation

Poursuivons la modélisation ce mois-ci avec deux exemples concrets, maintenant que les bases ont été comprises (du moins je l'espère). Je vous propose de réaliser un arbre, chose qui m'a été demandée par beaucoup d'entre vous.

En fait, il n'y a pas d'astuce particulière, juste une certaine méthode à entreprendre pour ne pas se retrouver avec un gros pâté de faces de forme indéterminée.

1- Les branches

Elles sont réalisées par simple extrusion d'un disque le long d'un path. Cette extrusion est accompagnée d'une diminution de la taille du disque, de manière à coller le plus possible à la réalité. Une fois un certain nombre de branches créées, il conviendra de les assembler pour réaliser le squelette même de l'arbre.

● La figure 1 montre quelle forme le path doit posséder pour que l'extrusion puisse rappeler vaguement une branche. Vous pouvez faire varier la forme en tirant les points constituant ce path (fonction edit path, et Fracture pour rajouter des points).

● La figure 2 montre la branche après extrusion d'un disque avec pour paramètres ceux contenus dans la figure 3. Veillez à bien choisir la taille du disque avant extrusion pour ne rien avoir à modifier après. Une fois de plus, entraînez-vous avec d'autres valeurs.

● La figure 4 représente comment procéder pour assembler les différentes branches suivant leur taille et leur forme. Comme vous pouvez le constater, les axes ont été volontairement déplacés au bout de chaque objet pour faciliter les rotations des branches. Pensez aux trois dimensions, vous imaginez l'effet que causerait un arbre tout plat...

2- Les feuilles

De par leur aspect chaotique, il convient de procéder de cette même facon en évitant surtout les symétries et copies conformes. L'origine naturelle est très intéressante car il n'existe pas de modèle, et aucun arbre ou feuillage ne semblera irréel.

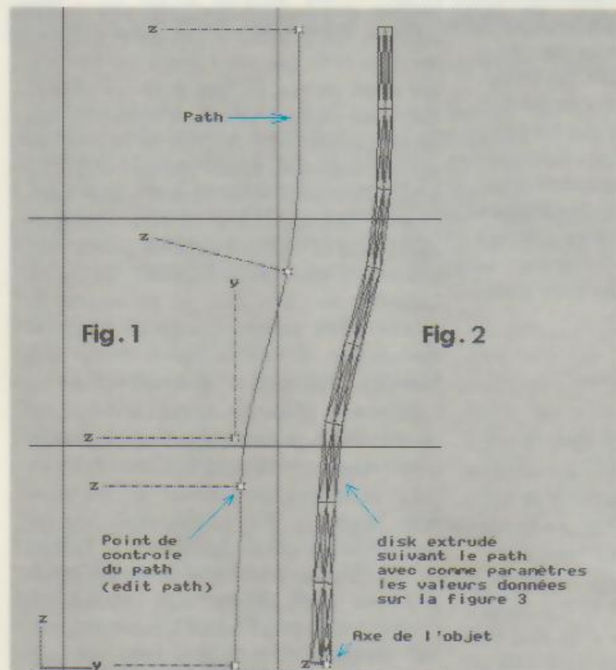
Commencez par cré er une face, effectuez une rotation puis dupliquez-la ("copy" puis "paste") tournez la 2ème face dans les 3 axes et déplacez-la. Sélectionnez maintenant les 2 objets, dupliquez-les et continuez de la même façon, toujours de manière aléatoire, de façon à former un bloc.

Modifiez la couleur de chaque face une fois que vous en aurez suffisamment (environ une dizaine) et joignez ces faces car un trop grand nombre d'objets différents à dupliquer pourrait ralentir la machine.

Vous commencez à comprendre la technique maintenant. Une fois un certain nombre de blocs réalisés, déplacez-les sur le squelette (les branches) puis commencez à donner des "coups de sécateur" de la manière suivante: joignez toutes les feuilles pour ne conserver qu'un seul objet , puis passez en mode pick points et, avec le lasso, sélectionnez (en maintenant shift) les points dépassant trop de la forme que vous souhaitez créer. Effacez ces points avec "delete".

Vous avez découvert une facon très intuitive de modéliser un objet, différente des autres et offrant des possibilités infinies. Essayez d'obtenir d'autres types d'arbres.

Note: attention à ne pas trop créer de faces. Un arbre moyen doit comporter environ 1500 faces car la mémoire est vite saturée. Tout dépend de ce que vous souhaitez insérer dans votre scène. L'arbre de cet article est réalisable sur toutes les machines.



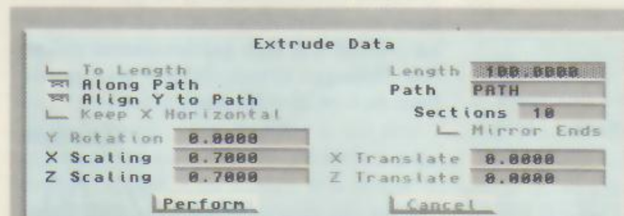
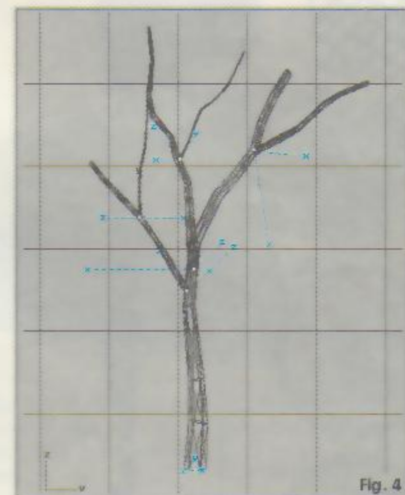


Fig. 3


Fig. 4

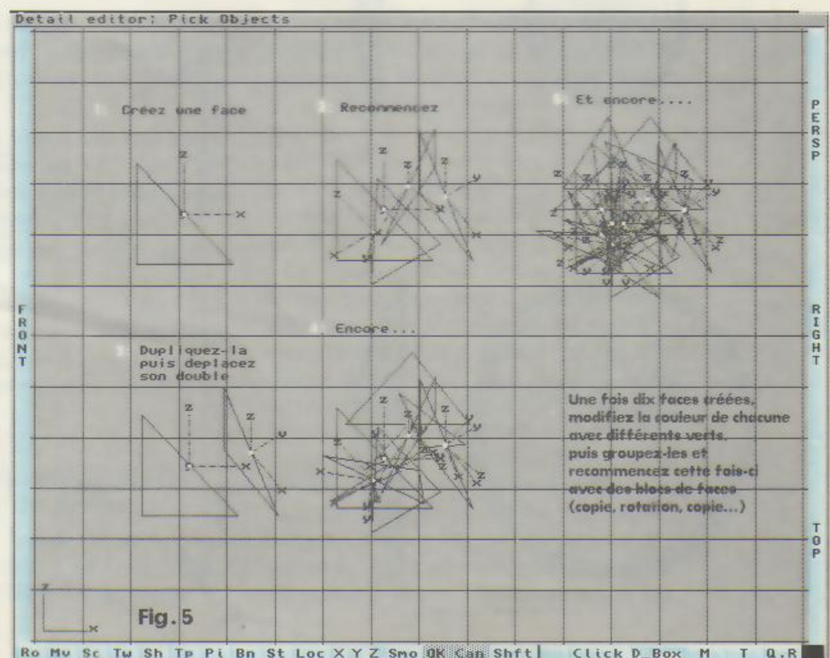


Fig. 5

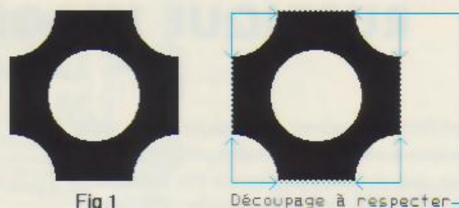
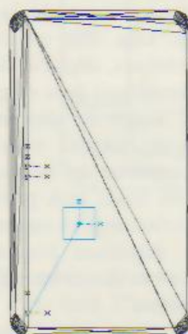
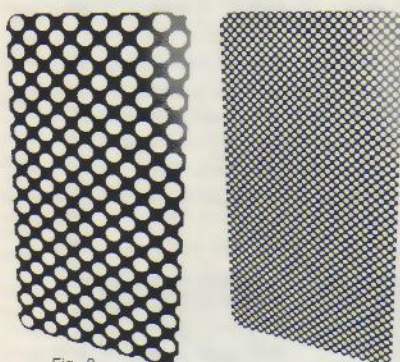


Fig 1


Fig 2


Fig 3

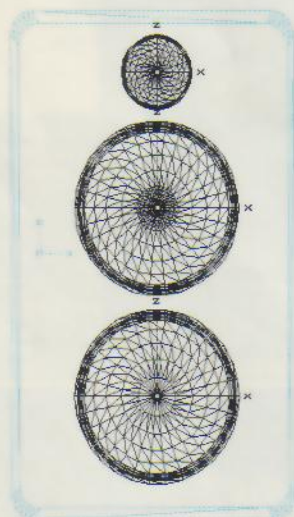

Fig 4a


Fig 4b

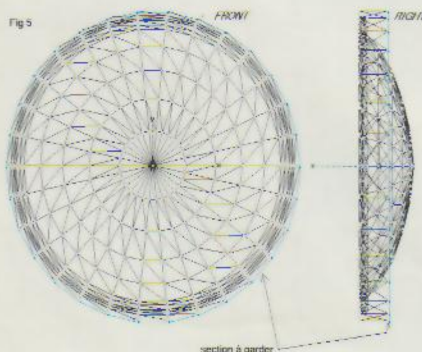


Fig 5

Chaine-HiFi *(suite)*

Si vous n'avez eu aucun problème pour effectuer le tutorial du mois dernier, vous devez maintenant avoir le caisson de la bafle, son cache (un simple plan totalement opaque pour le moment), un petit renfort à l'intérieur, et quelques haut-parleurs...

Cette fois, je vous propose de faire du cache une grille, et de mettre en place les haut-parleurs par rapport au renfort inté rieur. Pour la grille, nous allons mapper une texture bitmap avec les options filter et repeat activées. Avantages: aucune modélisation, qui, dans ce cas, se révèlerait extrêment lourde. Pour la mise en place des HP, nous utiliserons une copie de leur bord extérieur ainsi qu'une copie du bord intérieur du renfort pour créer un plan parfait. Intérêt de cette technique: pas d'opérations booléennes génératrices de faces parasites, jointures parfaites des HP par rapport au plan du renfort intérieur.

Dernière précision: pour que certaines vues soient plus claires, je n'ai gardé que les objets dont je parle. Quand vous modéliserez ce tutorial, libre à vous de conserver tous les objets, ou seulement ceux qui sont utiles à une certaine étape.

La grille

Avec ce bon vieux DeluxePaint, créez un bitmap comme celui de la figure 1 (attention, 2 couleurs seulement: c à d noir et blanc). Veillez bien à le découper comme indiqué par les lignes rouge, de manière à ce que le bord gauche joigne bien le droit, et que le bord haut en fasse de même avec celui du bas. Je vous conseillerai de sauver cette brosse dans le répertoire du projet "Chaine-Hifi" que vous aurez préalablement créé. Ainsi, si vous faites un backup de ce projet, vous ne perdrez pas les brosses utilisées. Chargez le groupe constituant le caisson, dégroupez tous les objets et activez le plan destiné à être la grille. Editons ses attributes (Object/Attributes). Cliquez sur le bouton Brush1 et sélectionnez la brosse que vous venez de faire avec DeluxePaint. Maintenant, dans le requester qui vient d'apparaître, cliquez sur les boutons Filter et Repeat. Il nous faut à présent mettre en place la brosse: cliquez sur Edit Axes et placez la brosse comme sur la figure 2. Faites attention à une chose: désélectionez toujours l'axe Y avant de réduire la brosse en X et Z, sinon "l'épaisseur" de la brosse n'étant plus en intersection avec le plan, Imagine n'effectuera aucun mapping. Plus la brosse sera réduite (en X et Z...), plus la grille sera fine. Sinon, et selon le degré de réalisme que vous visez, vous pouvez gardez des trous assez gros, peut-être pour donner un pseudo effet "design" :), voir figure 3 (la grille est ici placée sur un fond uni, pour être bien distincte). La brosse placée, nous allons passer le reste des paramètres: Color=60/60/65, Specular=255/255/255, Hardness=20.

Mise en place des HP

A partir des indications du tutorial du mois dernier, vous avez créé un certain nombre de haut-parleurs. Nous allons commencer par les placer en vue de face (voir Fig 4a), puis, en vue de droite, nous les alignerons par rapport au renfort inte rieur (Fig 4b). Ne tenez pas compte du nombre de HP présents dans ces deux vues: les explications qui suivent sont valables quel que soit leur nombre... (très fort, non?) Sélectionnez-en un, dupliquez le, passez en Pick Point et effacez tous les points sauf ceux de la section comme indiqué figure 5 (cette section est normalement là si vous avez correctement suivi les indications du mois dernier). Attention aux sections qui pourraient être dans l'alignement de celle que vous devez garder: passez donc en vue de face pour les effacer. Repassez en Pick Group et déplacez l'axe de ce nouvel objet de façon à ce qu'il ne soit pas confondu avec l'axe de l'objet original. Procédez ainsi pour chaque haut-parleur. Sélectionnez le renfort, dupliquez le, et effacez là aussi tout les points sauf ceux de la plus petite section (voir fig 6). Déplacez son axe, puis en maintenant la touche Shift enfoncée, cliquez sur l'axe des "ronds de HP". Enfin, par Functions/Join, faites-en un seul profil (Fig 7).

Le peu de place qui m'était imparti arrivant à sa fin, je vous laisse un petit mois pour remplir correctement ce plan de face.

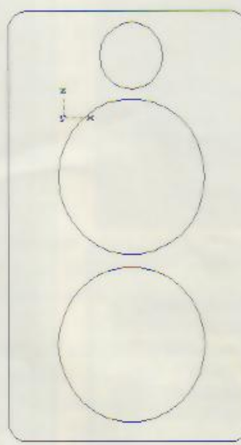
Le mois prochain, nous verrons comment rendre ce plan parfaitement plat par une technique qui ne peut être plus simple, et nous terminerons enfin la modélisation de cette bafle (il y aura surtout de "l'attributes" dans l'air). Comme toujours, bal ZestOOn et/ou Snoupi pour vos suggestions, encouragements, blagues idiotes, trucs et astuces. Les dons sont à envoyer au journal qui fera grâcieusement suivre (les fromages corses, malgrè tout excellents, heu, pt'être pas nan...). !

Snoupi

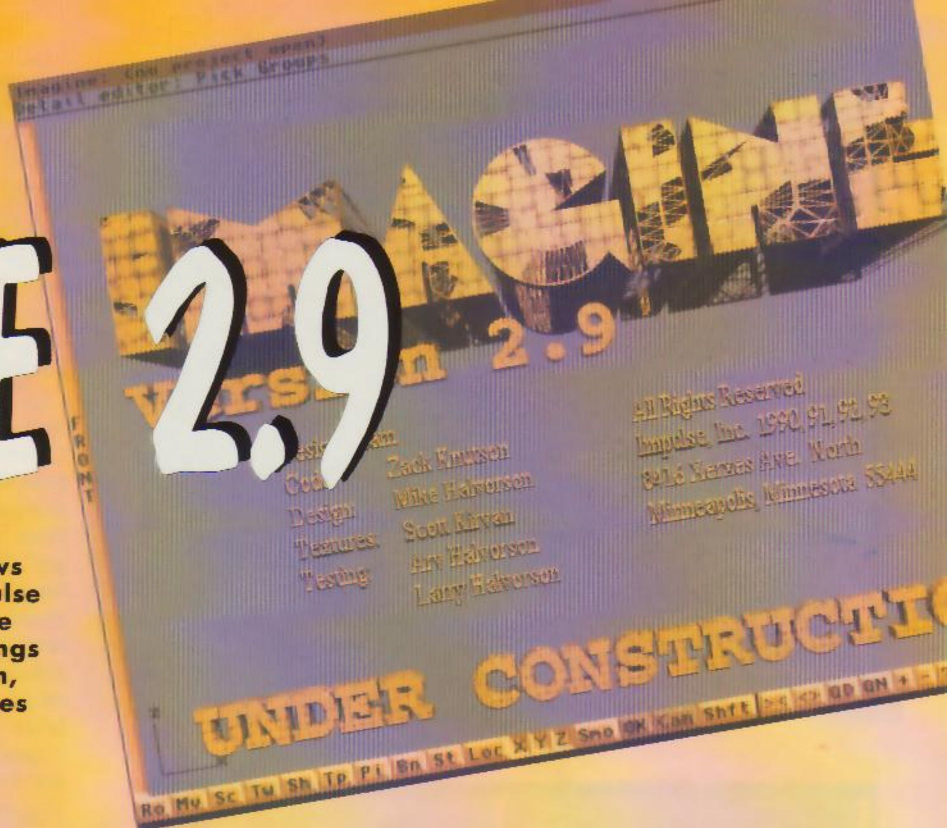
ZestOOn



Fig 6


Fig 7

IMAGINE 2.9



Un tout petit paragraphe dans les news du mois dernier vous l'a annoncé: Impulse nous propose enfin du nouveau, et cette fois, contrairement aux multiples mailings qui nous laissaient plutôt sur notre faim, nous pouvons enfin essayer certaines des nouvelles fonctions!

Impulse a écouté ses clients

C'est pour nous faire encore un peu patienter qu'Impulse a envoyé à ses clients enregistrés cette nouvelle mouture. On en était presque à ne plus espérer quoi que ce soit d'eux, et voilà qu'en attendant la version 3.0, maintenant prévue pour la "2ème quinzaine de décembre", ils nous proposent une version 2.9. Même "look", mais tout un tas de nouveautés croustillantes! Il est intéressant de noter que la société du Minnesota va dans le sens de ce qu'attendent les utilisateurs de son logiciel phare: la plupart des nouvelles fonctions de la 2.9 ont en effet été demandées par les habitués de la V2.0. L'entreprise ne s'endort pas sur ses lauriers, même si l'attente de la 3.0 pourrait nous faire penser le contraire...

Echange standard

Cette version 2.9 est en fait un lifting de la V2.0. Pas de changement de la présentation même du soft, mais plutôt du côté du "moteur". Le plus marquant est un nouvel éditeur, Spline Editor, ainsi qu'un nouveau menu dans le Detail et le Stage Editor: New Stuff. Y sont rangées, presque en vrac serait-on tenté de dire, les nouvelles fonctions les plus "hot". Le reste est réparti dans les autres menus et boutons.

On remarque immédiatement la disparition des deux ascenceurs qui permettaient de faire tourner sur eux mêmes les objets dans la vue Perspective des différents éditeurs. Aussi, trois nouveaux boutons font leur apparition sur cette même vue: A, Z, et P. Le bouton A vous permettra de voir votre objet sous n'importe quel angle (et contrairement aux anciens ascenceurs, on peut maintenant agir sur Y). Sans avoir à utiliser Zoom in/out des triviews, vous pourrez vous rapprocher ou vous éloigner de vos objets grâce au bouton Z. P vous permettra de faire varier la perspective de cette vue, jusqu'à l'exagérer ou, au contraire, la rétablir. Il ne manque à mon avis qu'un bouton "move" qui permettrait de se déplacer dans la vue perspective. Cela éviterait par exemple d'avoir obligatoirement à se déplacer dans les triviews pour observer n'importe quel objet. Impulse est à l'écoute des utilisateurs d'Imagine. Je l'ai déjà dit plus haut, et une des choses les plus demandées était la possibilité de pouvoir modéliser dans une vue en perspective. C'est maintenant chose possible grâce à une nouvelle option sous Wireframe, Solid et Shaded: NewMode. Non seulement tout ce qui est fait dans les triviews est en même temps visualisable en perspective, mais on peut aussi y travailler...

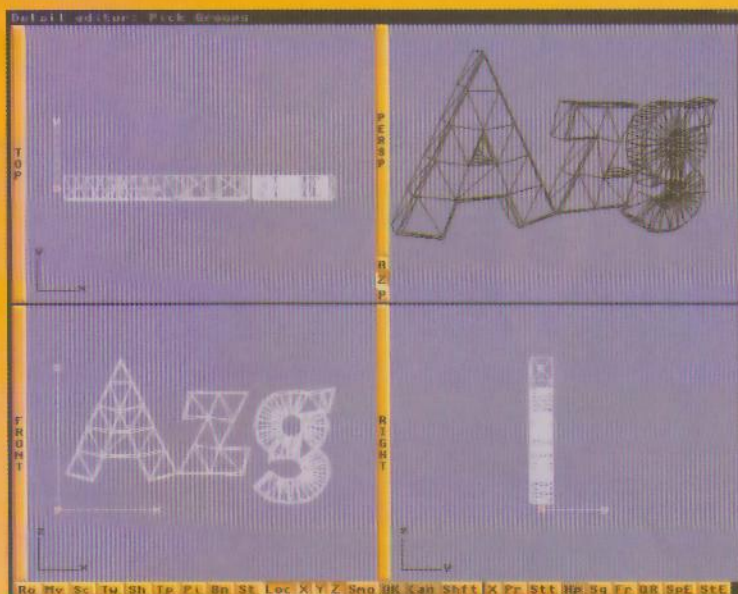
Les nouveautés dans chaque éditeur

• Detail Editor

Je vous laisse imaginer l'énorme avantage de pouvoir maintenant travailler en perspective, et je passerai donc immediatement au reste, plutôt conséquent. J'ai vu avec bonheur l'apparition de deux fonctions dans le menu Object: Load DXF et Save DXF. Je ne peux par contre vous dire si elles fonctionnent effectivement bien avec des fichiers venant de 3D Studio par exemple, mais un objet relativement gros (env 4000 faces), sauvé avec Pixel3D Pro en DXF, a été chargé et utilisé sans problème par Imagine...

Si vous lisez régulierement la rubrique Imagine, vous savez qu'un des grands leitmotive de la modélisation avec ce soft est qu'il faut souvent régler "à la main" les problèmes de lissage de phong. La fonction Edge Filter a donc tout logiquement fait son apparition. Elle est diablement efficace, et d'un clic elle sélectionne pour vous les arêtes à passer au "make sharp" (Fig1). De cette facilité accrue de sélectionner certaines arêtes bien préci-

Figure 1


Figure 2

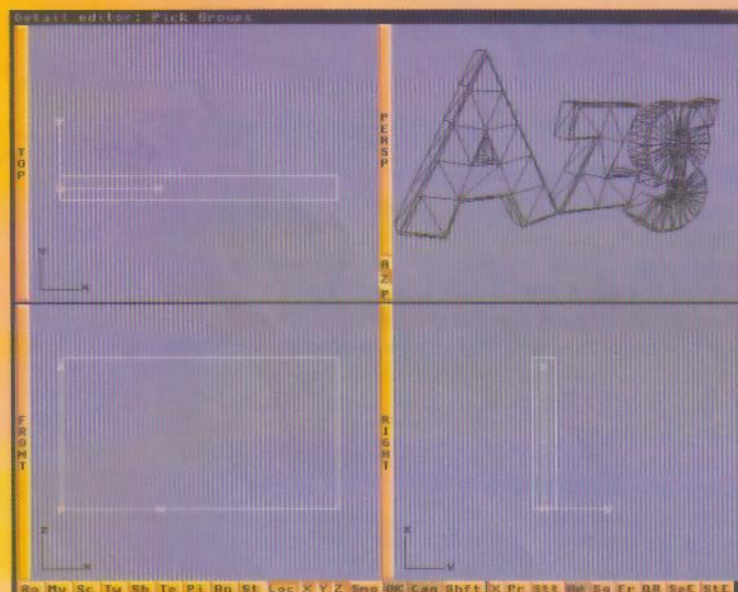

Figure 3


Figure 4

ses d'un objet, découlent de nouvelles fonctions: Make QuickEdge offre par exemple une alternative aux lassantes boîtes, englobantes quand on passait en QuickDraw All, et permet maintenant de ne voir que les arêtes précédement sélectionnées. Tout simplement génial... Figures 2, 3 et 4: "sans", bounding box, quick edge.

Le plus gros "morceau" de cet éditeur est sans nul doute le menu "New Stuff". Y sont regroupées les fonctions suivantes: UnHook et ReHook, Deformation, Conformation (qui regroupe maintenant les Conform to... du Mold Requester), Particles, Applique, Wave, States, Check Object et Latticize. UnHook et ReHook offrent la possibilité de pouvoir "interchanger" des sous groupes d'objets, sans avoir à refaire toute la hiérarchie, ni en aval, ni en amont de la partie du groupe choisi. States est tout à fait révolutionnaire: un peu à la manière du Cycle Editor, il permet de mémoriser les différentes déformations apportées à un objet. Avec la version 2.0, par exemple, pour réaliser un morphing entre plusieurs objets, il fallait autant d'objets que d'étapes lors de l'animation. Grâce à State, oubliez cette technique astreignante: agrandissez, tordez dans tous les sens, et contentez vous de préciser à Imagine, en les nommant, les différentes étapes de cette déformation. Il vous sauvera ensuite en un seul fichier les différentes étapes, que vous utiliserez on ne peut plus simplement dans l'action editor en précisant uniquement une étape parmi d'autres... Un autre attrait important de State est le "tacking" de textures et d'images, pour faire suivre aux mappings toutes les déformations des surfaces sur lesquelles ils sont appliqués, de manière réaliste. Particules permet de paramétrer le type de particule utilisée, et le choix est vaste: du tetrahedron, en passant par la sphère ou la pyramide, avec la possiblité d'y mettre l'objet de son choix (une pluie de feuilles d'arbre par exemple...). Applique, un peu à la manière du Bump Mapping que beaucoup connaissent, se base sur les niveaux de gris d'une image pour déformer un objet. Wave déforme les objets comme le Wave des effets du Stage, à la difference que l'objet une fois modifié est réutilisable à loisir ensuite (un peu de morphing avec State, ça vous dit?). Check Object vous permettra quant à lui de vérifier l'intégrité d'un objet passé par une quelconque "moulinette" genre Pixel3D PRO. Latticize, ou littéralement "treillis", créera des trous à l'intérieur des faces de vos objets.

Enfin, le meilleur pour la fin: Deformation. Il regroupe tout ce qu'il est possible d'imaginer pour triturer un objet: Stretch, Twist, Taper, Pinch, Bend et Shear! La plupart de ces déformations existaient déjà dans Morphus, mais toute l'ergonomie qui fait la force d'Imagine n'y était pas. Ici, tout se fait à la souris avec une surprenante facilité (Fig5: exemple de déformation avec Twist).

● Stage et l'Action Editor

Je commencerai ici parce qu'en général tout le monde attendait, et qu'Impulse a donc inclus: le champ de la caméra et le cône de lumière d'un spot sont maintenant visualisables, on peut copier un objet ou un groupe (avec Clone) sans avoir à le recharger. Il est maintenant possible de placer la caméra et les objets d'une scène beaucoup plus intuitivement: tout est immédiatement visualisable en temps réel dans la vue en perspective. La mise en place d'une scène devient extraordinairement facile. Enfin, si vous activez la caméra, vous pouvez utiliser les trois nouveaux boutons A, Z et P de la vue en perspective pour mettre en place votre caméra, et faire les réglages de zoom ou de focale... Le tout en "temps réel": les objets sont remplacés par des boîtes englobantes, ou par leurs quick edges, et tout bouge en suivant la moindre de vos sollicitations.



Figure 7

Grâce à l'apparition des Layers, vous pouvez ne travailler que sur une partie des objets d'une scène. En effet, pour chaque objet que vous chargerez, Imagine vous demandera de choisir un Layer. Ensuite, pendant la mise en place d'une scène, les objets des layers que vous aurez spécifié seront les seuls à apparaître. On peut changer le numéro de layer d'un objet dans l'Action Editor. Un nouvel effet, Particles, vous fera passer de nombreuses heures à essayer différents jets ou projections de particules. De la fontaine, en passant par le réacteur, tout est possible! Faire une pluie de particules qui rebondissent sur le sol est du plus bel effet, mais malheureusement, pas des plus évidents. Sans parler de la possibilité de voir les particules emportées par un vent plus ou moins fort... Le nombre de possibilités est impressionnant. Je vous laisse en juger par le nombres de paramètres de cet effet (Fig6).

•Spline Editor

C'est le petit nouveau. Cet éditeur est un peu à lui tout seul une sorte de ProDraw en réduction. On peut dessiner en spline, comme dans n'importe quel programme de dessin vectoriel, ou utiliser des fontes postscript. Quand votre profil est terminé, vous pouvez en faire un objet par extrusion grâce à la fonction AddPoints. Là encore, le nombre de fonctions ravira les plus exigents car pas moins de cinq types de biseaux sont disponibles: Flat, Round, Route, Raise et Round2. Regardez la figure 7, joli non? Si je vous dis que moins de 5 minutes ont été nécessaires pour pondre un tel logo...?

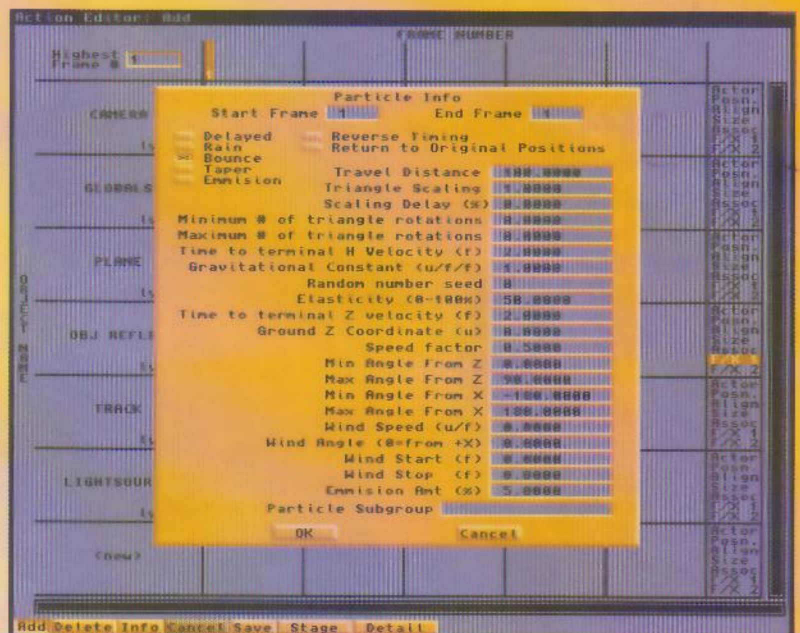


Figure 6

Conclusion

Impulse aurait dû nous proposer plus tôt cette nouvelle version (la grogne des utilisateurs les y aura sans doute poussé). A moins, pire, que la 3.0 n'ait encore plus de retard que prévu et que cette version soit là pour nous faire encore plus patienter...

Sinon, en dehors de ces petites considérations, cette version présage plutôt bien pour la 3.0: le Spline Editor, tout bonnement génial, le nombre conséquent de nouveautés et donc de possibilités... J'ai trouvé un peu lents les "temps réels" des éditeurs lorsqu'ils sont particulièrement chargés, comparé à l'excellence de LightWave dans ce domaine. La 3.0 fera sans doute mieux. Espérons aussi que ce genre de lacunes sera comblé: possibilité de lancer Imagine dans n'importe quelle résolution, pour l'utiliser avec une Picasso en 1280*1024 par exemple, l'utilisation d'Intuition et non pas d'une interface relativement moche et non standard.

Les calculs me semblent plus rapides, même avec des textures algorithmiques. En parlant de textures algo, celles de la v2.0, et des deux volumes d'Essence ne sont plus utilisables, le format ayant changé! (66 textures sont fournies, mais elles ne répondront sûrement pas à tous les besoins...)

Prévus pour la 3.0: le nouvel anti-aliasing, les bones et autre cinématique, les ombres portées en scanline, etc...

(Merci à Yann, Fred (tacking?!), Lucas (Slim fast:)!)

Jean Noël Thiérry

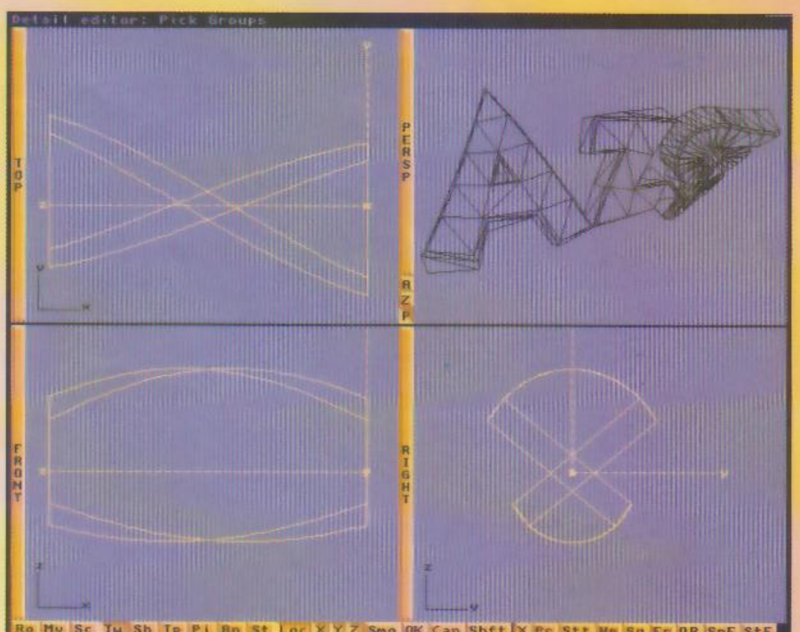


Figure 5

CD COMMENT EXPLOITER LES PHOTOS CD KODAK

L'installation d'un CD-ROM (lecteur de compact disk) dans un Amiga a déjà été décrite. Cependant, le sujet vaut la peine d'être repris du fait de l'apparition d'un nouveau support, le Kodak Photo CD, et de programmes conçus pour son utilisation sur l'Amiga, ainsi que d'un nouveau type de lecteur dit "double vitesse".



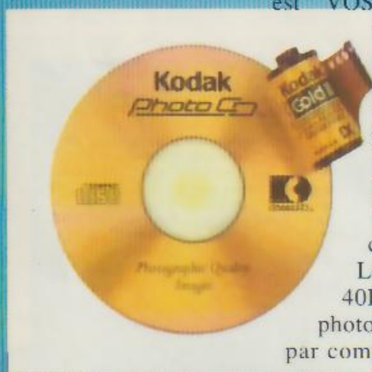
Par ailleurs l'offre et le choix de CD ne cessent d'augmenter, prouvant ainsi la popularité de ce média. Chaque mois, de nouveaux titres sont proposés, dans des domaines allant de la PAO (Publication Assistée par Ordinateur) à l'encyclopédie. L'Amiga occupe un bon créneau car il permet d'exploiter des images et du texte aux formats Kodak, PC et Macintosh.



Sachant que la capacité d'un CD ROM varie entre 600 et 700 MB il est possible de se constituer une bibliothèque à moindre coût que si l'on achète l'équivalent en disquettes. L'exemple de la série des disques de Fred Fish (750 disquettes sur un CD) en est la meilleure illustration.

Le photo CD

Le slogan du Kodak photo CD est " VOS PHOTOS A LA TELE ". En résumé, il s'agit d'un transfert sur CD de négatifs ou diapositives après digitalisation, opération que l'on peut confier au magasin photo habituel de son quartier. Un CD peut en contenir une centaine. Le CD est facturé environ 40F, puis 5F pour chaque photo ainsi que 20F environ par commande car le CD peut être rempli en plusieurs étapes, et lu au fur et à mesure à condition que le lecteur soit multi-sessions (voir normes). Le disque est livré avec une pochette couleur, sur laquelle les photos sont reproduites sous forme de vignettes numérotées.



Ces formats sont spécifiques Kodak et ils doivent être convertis au standard IFF Amiga à l'aide d'un logiciel. En effet, les ténors du traitement de l'image sur Amiga tels que ***ADPro*** ou ***Image FX*** pour en citer deux ne reconnaissent pas encore ce format qui est protégé par des droits de la société Kodak, droits que Commodore est en train de négocier pour la console CD32.

Trois programmes Amiga sont disponibles sur le marché, et font cette conversion, en images au standard IFF 24 bit 16 millions de couleurs. Il s'agit par ordre alphabétique de ***Asim CDFS*** de la société canadienne Asimware, ***CDx*** de la société Xetex USA, et ***PhotoworX*** de la société Corporate Media Allemagne. Ces programmes permettent aussi de "monter" et configurer un CD ROM qui sera reconnu comme un périphérique disque, standard Amiga, accessible depuis le Workbench, CLI, Shell etc.

Commodore a prévu la gestion d'un CD ROM au standard ISO, avec la version 3.1 du Workbench, que seuls les développeurs agréés possèdent. Pas de regrets... Pour les même raisons que le CD32 (droits), le standard Kodak ne sera probablement pas exploitable directement.

On saisit tout de suite l'intérêt du photo CD pour les infographistes, qui peuvent étoffer une bibliothèque d'images à partir de photos 24X36, que tout un chacun peut réaliser, puis retravailler à l'aide des logiciels précités.

Des sociétés commencent à fournir des CD remplis de photos, libres de droits pour la publication. C'est donc une nouvelle possibilité qui est offerte pour un prix moyen à la portée de l'amateur averti et du professionnel, qui utilisent un Amiga pour la PAO.

Chaque photo est stockée sur le CD en cinq résolutions et 16 millions de couleurs.

base	768x512	1'179Ko
base/16	192x128	73Ko
base/4	384x256	294 Ko
baseX4	536x1024	4'718 Ko
baseX16	3072x2048	18'874 Ko (19Mo!)

Le matériel

De nombreux lecteurs CD ROM peuvent être connectés sur un Amiga. La plupart sont équipés d'une interface SCSI et quelques uns d'une interface AT/IDE, qui n'est malheureusement pas encore utilisable sur les Amiga nouvelle génération (A1200, A4000) faute de pilote adapté à l'interface IDE sur ces machines.

Le prix des lecteurs CD mono disque varient de 2000 à 4000 FHT environ.

Les dimensions de ces lecteurs correspondent en général à celles d'un lecteur de disquettes 5"25, ce qui permet de les installer directement dans un Amiga 2000 ou 4000. Pour le 3000 ou autres Amiga ils devront être achetés en version "externe", c'est à dire dans un boîtier muni d'une alimentation secteur 220V et des connecteurs en chaîne SCSI.

Afin de pouvoir utiliser le maximum de CD offerts sur le marché, le lecteur doit pouvoir exploiter les normes *ISO 9660, HFS (Macintosh), High Sierra, Photo CD Kodak XA*, et *multi-session*. La plupart des lecteurs récents sont aussi compatibles *CD+G* qui permet d'afficher des images en complément du son, et *CD+midi* qui comme son nom l'indique peut piloter un synthétiseur, clavier (musique). Accessoirement tous ces lecteurs permettent l'écoute d'un CD audio en tâche de fond.

Toutes les grandes marques proposent un modèle, par ordre alphabétique, Chinon, NEC, Sony, Toshiba, TEAC, Texel ect, sans oublier Commodore qui a construit trois produits: le A570 pour l'Amiga 500, le CDTV, et maintenant la console CD32. Des modèles compatible CD32 pour A1200 et A4000 sont également annoncés pour "fin décembre 1993" au prix de 1990F et 2490F respectivement.



Illustration 3

Illustration 5

Le lecteur double vitesse est une nouvelle génération de CD ROM qui atteint une vitesse de transfert de 300 Ko/seconde, alors que les anciens lecteurs travaillaient à 150 Ko/sec. Cette amélioration est obtenue par une vitesse de rotation du disque plus élevée, ainsi que par une mémoire cache incorporée, de plus grande capacité. Le taux d'accès (vitesse de recherche de fichier) a aussi été amélioré. Au risque de surprendre, c'est un Apple CD300i (i pour interne) qui a été choisi pour ce test. Son interface est SCSI, il est compatible avec toutes les normes énumérées ci-dessus. Il s'agit en fait d'une mécanique Sony 8003A, la compatibilité Emplant Macintosh est ainsi assurée. Il est livré avec une disquette d'installation pour le Macintosh et une disquette "Quick time", programme qui entre autre choses permet un diaporama des photos CD Kodak. Son prix, env 3000F HT, est l'un des plus avantageux, et enfin, si on est allergique à la "pomme", étant donné qu'il est prévu pour être encastré dans un ordinateur, qu' il n'y a aucun signe distinctif, ni logo de marque sur la face avant, il ne va pas déparer le plus beau des Amiga. Ce lecteur a été connecté sur l'interface SCSI d'une carte Emplant, gérée par le pilote empscsi. device, montée dans un Amiga 4000/40.

Les logiciels

AsimCDFS:

Asim CDFS est livré dans une jolie boite en plastique style cassette vidéo, dans laquelle on trouve un manuel de 62 pages, une disquette d'installation, le CD Fish Market qui contient les Fish disks de 151 à 900 inclus.

C'est le seul programme livré avec un manuel en FRANCAIS. Il est facile à installer car il utilise l'installer standard de Commodore. Il est compatible avec les versions 2.xx et supérieures du WorkBench (pas la 1.3). Il peut être installé sur tout Amiga équipé d'une interface SCSI, le CDTV, l'A570 pour A500.

Un port AREX est prévu pour ses différents modules. Il reconnaît le CD multidisk de Pioneer qui est équipé d'un chargeur pour 6 CD. Le logiciel peut être configuré "automount" c'est à dire que dès l'introduction d'un CD, l'icône apparaîtra sur le Workbench, ou au choix monté à la demande par appel à une "mountlist" ou encore en cliquant sur l'icône CD0 dans le tiroir Dosdrivers du WB.

Dans le cas où l'émulation Macintosh (Emplant) est mise en route, attention, il est nécessaire de désactiver le CD côté Amiga avant d'accéder à celle-ci car il y a un conflit "d'interrupt". Le constructeur d'Emplant, connaît le problème et prévoit d'y remédier par un patch qui permettra d'utiliser le CD ROM en multitâche simultanément Mac et Amiga. Donc, en cas d'utilisation d'Emplant, il faut installer le logiciel en option "non automount".

Le choix des photos CD à convertir s'effectue en deux modes différents, selon la configuration du programme, soit sur la base d'une liste d'images numérotées, ou à l'aide d'un écran où les photos sont affichées sous forme d'une "planche de contact", uniquement en nuances de gris (voir illustration 3). Les photos sont choisies une à une ou toutes à la fois. Elles sont converties en IFF 24 bits uniquement.

Il est nécessaire de disposer d'au moins 2,3 MB de mémoire libre pour la résolution "base" 768X512. La qualité des conversions est excellente (voir illustration 4).

Ce logiciel identifie aussi le format Macintosh HFS, ce qui permet l'accès aux CD Mac depuis l'Amiga; des CD existent en biformat ISO et HFS; le module Diskchanger permet l'accès aux deux normes sur le même CD !

Enfin, le module Asimtunes gère l'écoute d'un CD audio (voir illustration 5), le choix des plages musicales, avance rapide, en bref, tout ce que l'on trouve sur un lecteur CD d'une chaîne HIFI, et même de constituer un répertoire de CD audio (auteurs et titres). AsimCDFS est un logiciel polyvalent, souple et facile à configurer et à utiliser.

CDx

CDx de Xetec est livré dans un carton qui contient un manuel de 63 pages en anglais. Une feuille indique les compléments au logiciel qui ne sont pas décrits dans le manuel.

L'installation du programme n'est pas au standard Commodore, elle est effectuée à partir d'une page graphique (voir illustration 6). Celui-ci ne s'installe que sur la partition qui sert au "boot" de l'Amiga, ce qui peut être source de problème si cette partition est pleine.

Il se configure en choisissant sur cette page graphique le type de CDROM, le type et la marque du contrôleur SCSI, et le nom du pilote (driver).

S'il est normal d'indiquer le nom du pilote SCSI, Commodore, par contre, a normalisé un standard pour les contrôleurs SCSI sur Amiga, dont les constructeurs ne devraient pas s'écarter. Le contrôleur SCSI de la carte Emplant (et sans doute beaucoup d'autres) est conforme à cette norme, mais comme il ne figure pas dans la liste proposée par Xetec. Il n'a pas été possible d'installer CDx sur le 4000; le test a été effectué sur un Amiga 3000.



Illustration 6

- Le choix au démarrage de l'ordinateur, automount ou non est prévu.
- CDX émule le CDTV Amiga si nécessaire.
- La communication AREX est prévue.
- La lecture des CD Macintosh (format HFS) est assurée.
- La gestion des Kodak photo CD est pratiquement inexistante. En effet, il n'y a pas de reconnaissance automatique de ce standard, pas de pré-visualisation des photos, ou d'une liste de celles-ci Ll'utilitaire de conversion "PCDtoIFF" ne peut être



Illustration 7



Illustration 10

appelé que par le Shell ou le CLI et il est nécessaire d'indiquer le chemin de la source, le nom et le chemin de destination des fichiers. Rien n'est proposé en standard, ce qui le rend hors de portée du débutant. Une jolie interface couleur est utilisée pour jouer les CD audio. CDX est polyvalent, mais très mal adapté au Kodak Photo CD.

PhotoWorX

PhotoWorX "logiciel professionnel pour le Kodak photo CD" est livré dans un carton qui contient un manuel en allemand ou en anglais, une disquette d'installation idem (langues) et 1 CD photo. Deux versions du programme sont au choix lors de l'installation, l'une standard pour processeur 68000, l'autre optimisée pour processeurs 68020 et au dessus. Cette version a évidemment été installée sur le 4000; c'est le plus rapide des trois logiciels testés pour la conversion IFF 24 bits.

Ce logiciel est dévolu au photo CD dont il exploite au maximum les possibilités. En effet, il peut être configuré pour charger une planche contact des photos en couleurs jusqu'a 256, sur une machine équipée des circuits intégrés AGA, qu'il reconnaît automatiquement.

Deux modes sont offerts pour le choix des photos, soit la planche de contact couleurs (voir illustration 7) ou une liste avec pré-visualisation de la sélection (voir illustration 8). C'est le seul logiciel qui permette une visualisation couleur (jusqu'a 256), plein écran (voir illustration 9) au préalable à la conversion IFF 24 bits.

Deux utilitaires de visualisation 16 millions de couleurs des CD photos sont incorporés, pour les cartes Rétina et Picasso. Les utilitaires de visualisation pour les autres cartes 24 bits du marché sont en préparation.

Il peut effectuer des corrections couleurs (gamma, contraste etc), une rotation de 90 degrés dans un sens ou l'autre, adoucir ou au contraire accentuer les couleurs, recadrer les photos, bref, tout ce qu'un photographe peut faire dans son labo lors du tirage des agrandissements. Il n'y a pas de module pour jouer les CD audio.

PhotoworX est le logiciel le mieux conçu et le plus complet pour le Kodak photo CD.

Emplant

L'installation du logiciel CD Macintosh sur Emplant ne pose aucun problème les CD photos sont automatiquement reconnus, le traitement des photos est sur base de planche contact (voir illustration 10) la compatibilité du CD est totale.

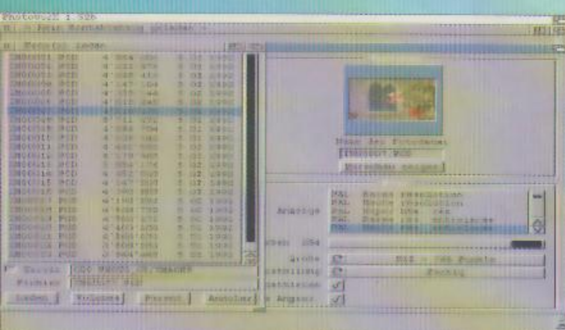


Illustration 8



Illustration 9

Conclusion

Le CDROM apporte un complément utile voire indispensable pour la PAO à l'Amiga, deux des trois logiciels sont bien adaptés à l'Amiga, le choix de l'utilisateur se fera en fonction soit de la recherche d'un outil polyvalent et documenté en Français ou d'une pratique intensive du photo CD.

Henry Kling

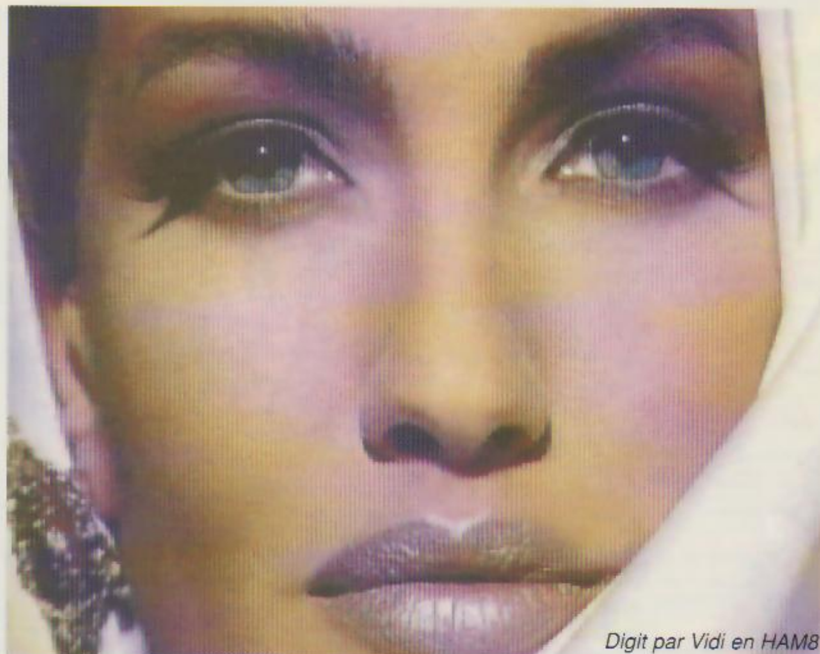
Remerciements à la société Baroni rte de Renens 1 CH 1030 Bussigny Suisse qui a prêté le logiciel AsimCDFS prix: 119 F Suisse. Ainsi qu'a la société Swisoft Madretschtr. 48 CH 2500 Bienne Suisse qui a prêté les logiciels PhotoworX et CDX, respectivement vendus au prix de 190 et 95 F Suisse. Kodak photo CD est une marque déposée, les photos qui illustrent cet article proviennent d'un CD démonstration de cette société.

ASIM CDFS est vendu en France par VSPFE (Tel: 64.07.19.76)

VIDI 24

Un sacré lifting

En ce début d'année la société écossaise Rombo Ltd a fait subir un sacré lifting à son digitaliseur vidéo Vidi-Amiga, auquel s'est rajouté le suffixe 24RT. Oui, vous avez déviné, c'est une saisie "24 bits Real Time" a un prix competitif.



Digit par Vidi en HAM8



Le *VIDI-AMIGA 24RT* se présente sous la forme d'un boîtier qui se connecte sur le port parallèle (Problème: de par son encombrement, le boîtier occulte le port se trouvant à gauche du port parallèle nécessitant l'achat d'un câble d'extension en nappe). De l'autre côté du boitier on trouve une entrée pour l'alimentation électrique (le transfo 9v-500ma sera fourni par Infonix), une entrée vidéo Y/C (*S-VHS, Hi-8mm*) et deux entrées cinch vidéo composite. Le format vidéo (*Pal, Secam ou Ntsc*) est reconnu automatiquement. On peut connecter plusieurs sources et sélectionner par logiciel l'entrée que l'on veut traiter.

Ce VIDI permet de numériser en temps réel une image vidéo en 24bits ou en 256 niveaux de gris. Les résolutions disponibles vont de 320x256 à 720x576. Un minimum de 2meg de ram est nécessaire, mais il faut savoir que l'image est stockée en mémoire sous la forme de trois fichiers 24bits rouge-vert-bleu (une image 720x576 occupera environ 1.5meg). L'image peut être sauvegardée en Ilbm, 12bits, 24bits, bmp(24bits PC), tif(v5.0 PC).

En plus de la numérisation le VIDI permet le traitement de l'image et la création d'animations.

Quand on démarre le logiciel (fig.1) la première chose à faire est de paramétrer les préférences de numérisation et de visualisation. "Grab Prefs" permet de choisir le mode de visualisation de la fenêtre "Preview" en 16 ou 256(AGA) niveaux de gris, la définition de l'image à digitaliser, l'entrée vidéo à traiter et de mémoriser un réglage personnel de luminosité, contraste, et couleur de votre source vidéo. "Display Prefs" permet de choisir la définition et le nombre de couleurs (2,4,...EHB, HAM et pour les systèmes AGA HAM8 et 256) pour visualiser les images 24bits capturées.

Quatre options de traitement sont ensuite disponibles: **grab, mix, edit, carousel.**

"Grab" ouvre une fenêtre permettant de visualiser votre source vidéo en 16 ou 256 niveaux de gris et un panneau de paramètres (fig.2): Choix digit couleur ou mono, entrée vidéo active, digit automa-

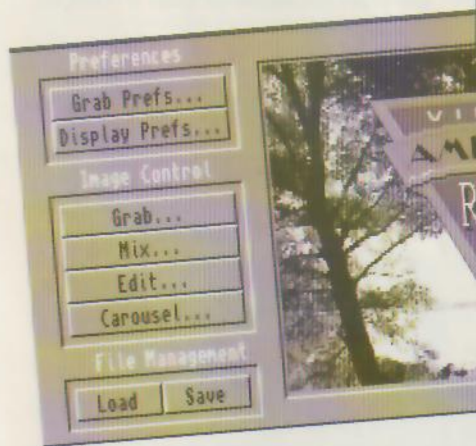


fig.1

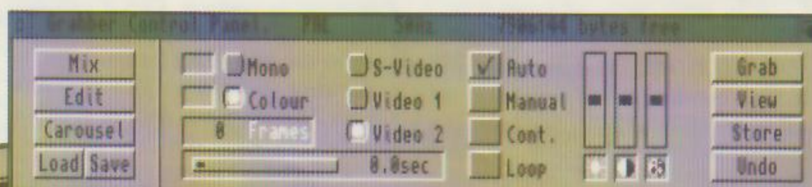


fig.2

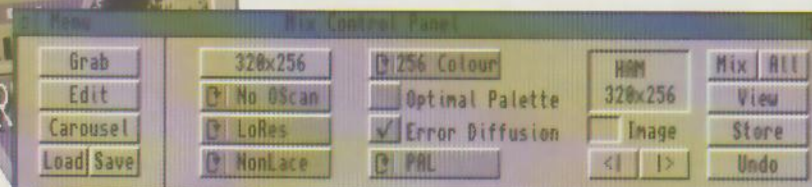


fig.3

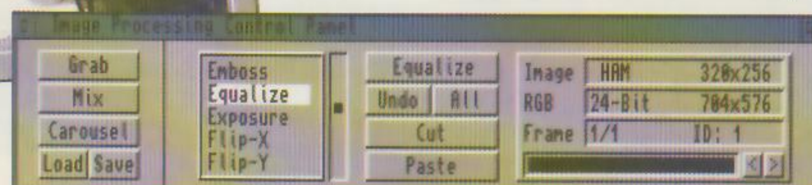


fig.4

tique utilisant les paramètres par défaut ou digit manuelle avec vos propres réglages. Vous avez le choix entre la capture d'une seule image "à la volée" ou la numérisation continue qui digitalise une séquence d'images, le nombre d'images ainsi capturées dépendant bien évidemment de la quantité de RAM dont on dispose. Le délai de capture entre les images peut être paramétré entre 0 secondes (ou presque, dépend de la vitesse de votre 680x0) et 6 heures. Une option intéressante permet aussi d'utiliser le port joystick pour déclencher (*Trig*) la saisie des images.

"*Mix*" (*fig.3*) affiche l'image saisie dans la définition choisie dans "display prefs" et permet de modifier la définition et le nombre de couleurs. J'ai fait le test avec un A3000, une carte Avideo24 et un camescope 8mm, les images en 24 bits sont de très bonnes qualités. Mais dès que l'on veut les afficher sans carte 24 bits ou machine AGA, c'est un désastre et inexploitable, rien à voir avec les algorythmes de conversion d'***ADPro***.

"*Edit*" (*fig.4*) est un mini programme de traitement d'image qui rendra bien des services à ceux qui ne possèdent pas déjà ce genre de programme. Une trentaine d'effets sont disponibles: average, convolve, emboss, gamma, pixelise, threshold, cut, paste.... Je vous en reparlerai car je n'ai pas eu le temps de faire un test complet.

"*Carousel*"(*fig.5*) permet de visionner les différentes images que l'on a capturées sous forme de mini images. On peut gérer cette séquence d'images (move, delete, load image externe) et visualiser l'animation ainsi créée dans le format de votre choix.

Conclusion: Un test un peu rapide mais qui malgré tout me permet de dire que le VIDI-AMIGA 24RT semble etre avant tout réservé aux possesseurs d'A4000-A1200. Son utilisation avec un système non AGA ne permet pas une utilisation optimale sans l'adjonction d'une carte 24bit et/ou ADPRO et encore on perd beaucoup en convivialité. A confirmer dans un test plus complet.

Jluc Faubert

Importateur et traduction francaise: INFONIX 14 rue réclusane 31300 Toulouse tél: 61-591-776 fax: 61-407-643

Prix: 2.690 frs version 24RT et 1.690 frs pour la version 12RT dont la résolution maxi est limité à 360x576.



fig.5

Vidi 24 RT sur AGA

Lucas Janin: J'ai testé le VIDI au moyen d'un Amiga 4000/040 équipé de 18 Mo et d'un camèscope Canon EX-1 Hi8 avec utilisation de la sortie Y/C.

Le programme peut se substituer à ADPro pour ce qui est des traitements mais la qualité de la réduction des résolutions et du nombre de couleurs n'est pas comparable. Il est hélas imposible de visualiser la source vidéo en quart d'écran, ce qui devrait augmenter la vitesse de rafraîchissement. Cette lenteur relative rend souhaitable l'utilisation d'un écran de contrôle. Lors d'une digitalisation en entrelacé, on peut remarquer un décalage entre les lignes paires et impaires (celui-ci est plus important s'il y a déplacement). Aucune fonction n'est prévue pour palier à ce problème; seul ***TVPaint 2.0*** peut y remédier de façon automatique.

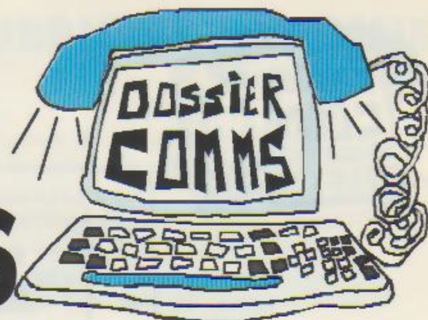
L'animation: Avec 18 Mo de mémoire, il est possible de saisir jusqu'à 180 images 320 x 256 en 256 niveaux de gris. La fréquence maximale de numérisation est, d'après mes essais, d'environ 1,2 images par seconde. Grâce au ralenti du camèscope, il est possible de numériser à peu près 5,6 images par seconde. Le choix d'un intervalle de saisie plus long vous permet d'obtenir des séquences intéressantes en jouant avec le temps: couchers de soleil express, déplacements d'ombres accélérés,... Il n'est malheureusement pas possible de saisir une séquence animée autrement qu'en 256 niveaux de gris. Si la machine n'est pas AGA il n'est pas possible d'afficher directement l'animation, un traitement 256->16 couleurs est nécessaire.

Les traitements d'image peuvent être appliqués à une image ou à l'ensemble de la séquence.

Conclusion: Ce produit se révèle intéressant pour tous les possesseurs de machines AGA, quelle que soit leur motivation: personnelle ou professionnelle. Dans le cas d'une utilisation intensive, certains manques sont à déplorer tels une version interne pour plus de rapidité, un loader pour ADPro (cf VLab), une prévisualisation en quart d'écran de la source vidéo.


Digit par Vidi

SPECIAL COMMUNICATIONS



LE PRIX des modems est en baisse, tandis que les vitesses de transferts de données augmentent. Les échanges d'images, de textes, de logiciels, et de messages par voie de téléphone sont à la portée d'un nombre toujours croissant d'amigaïstes. Le minitel lui-même peut servir de modem gratuit pour vos premiers essais, et nous parlerons le mois prochain (AmigaNews N°65 de février) de minitel, d'émulateur minitel, de services minitel et autres (les serveurs "RTC", par exemple) en France. Dans un troisième volet (AmigaNews N°66 de mars) nous parlerons des communications entre plusieurs Amiga au sein de l'entreprise ou à la maison - les réseaux locaux.

Dans cette première partie trois amigaïstes parlent du choix d'un modem, et Philippe Bérard du Club Amiga Télécom de Paris donne un aperçu de l'Amiga utilisé en communications dans une grande entreprise avec en prime un très intéressant survol des différentes voies et méthodes de communication.

Il est vrai que les systèmes de communication entre ordinateurs paraissent (on pouvait dire SONT) souvent rébarbatifs à l'emploi. Mais avec un peu de patience on arrive à casser ces premières barrières psychologiques et les gestes de communication électronique deviennent presque instinctifs. Heureusement, d'ailleurs car, d'un autre côté, les programmeurs de serveurs semblent ne pas souvent demander l'avis des utilisateurs débutants...

QUEL MODEM A QUEL PRIX?

par Patrick Conconi



SUPRAFAX V32BIS: à première vue il a tout pour plaire: petit, mignon et pas cher, il se case sans problème à côté de votre Amiga et se branche sur le port série. Mais ses performances sont très controversés *(voir textes de Patrick Conconi, Gilles Bourdin, et Eric Delord).*

Cet article a pour but avoué de vous donner quelques notions afin de vous permettre de faire un choix parmi la panoplie des modems proposés sur le marché. J'en profiterai pour vous donner quelques vagues notions techniques, mais pas trop pour ne pas vous rebuter.

D'abord, il faut savoir dans quel but on achète un modem. Ceci devrait d'ailleurs être un réflexe lors de tout achat, mais l'être humain est ainsi fait qu'il marche au coup de coeur. Voyons tout de même quel type de modem sert à quoi...

1) Faire uniquement de la messagerie

Alors là, pas besoin d'investir énormément, l'intérêt est de passer des caractères à une vitesse raisonnable, en tous les cas juste plus rapidement que votre vitesse de lecture. Un modem 2400 bds offre des vitesses de transfert de 190 caractères par seconde environ, ce qui va très bien. Et si vous avez envie d'aller un peu plus vite, il vous est possible de prendre un modem qui fait de la compression de texte et qui double presque ce taux, soit 340 caractères par seconde (abrégé "Cps"). Mais cela uniquement sur les caractères texte, et pas sur le binaire! *(Le mode binaire s'impose pour tous les fichiers comportant les caractères spéciaux, les programmes etc. C'est le mode "passe-tout").*

En France il est important que votre modem sait travailler en V23 (1200/75) pour être compatible avec le Minitel. Le SupraFax, par exemple, n'est pas V23.

Mais dans tous les cas, je vous déconseille fortement de prendre des modems limités à 300 bds ou de 1200 bds. C'est trop lent et la différence de prix avec un modem 2400 bds ne justifie pas de se laisser refiler ces vieux machins d'une autre époque!

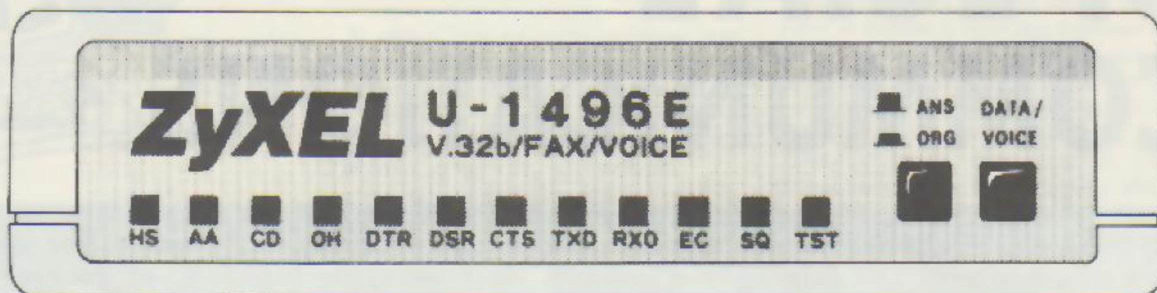
2) Pour faire de la messagerie et pour échanger des fichiers...

Les modems dits "rapides" sont des modems qui se connectent à 9600 bds et qui offrent des taux de transfert de l'ordre de 1100 Cps (en binaire, soit pour le transfert de fichiers). En général ils font aussi de la compression de texte, ce qui leur permet de se connecter en mode texte à 38400 bds.

Les modems "haute vitesse" sont des modems qui se connectent à 9600 bds et qui font de la compression pour simuler le 14400 bds. Ne partez pas.... J'explique!

Le mode V32bis est un mode de compression de données des informations échangées entre les modems eux-même, et cela grâce à un circuit DSP présent dans chacun d'entre eux. Ainsi, malgré le fait qu'en réalité le flot de données s'échange à 9600Bds, les modems compressent les datas de façon à soutenir un rythme de 14400Bds. Plus d'un tiers de vitesse de gain, c'est appréciable! Ainsi, l'échange de fichiers en mode binaire s'effectue à une vitesse de 1620 caractères par seconde environ, soit 1 Mo en 10 minutes et une poi-



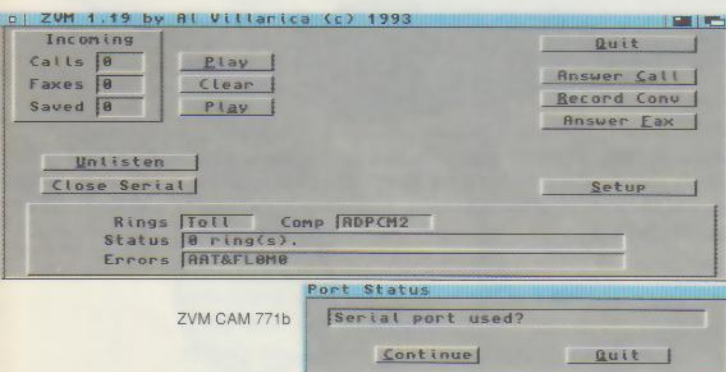


Le ZyXEL U-1496E

gnée de secondes. L'avantage de ce protocole, car c'est bien d'un protocole de transmission qu'il faut parler, est qu'il est très très répandu. Vous le trouverez sur tous les BBS qui se respectent, et si vous optez pour un modem de ce type, vous ne serez pas déçu par sa performance.

Il faut aussi que je vous parle des modems dit "HST", qui comme le V32bis est une compression et un protocole à part entière, mais moins répandu que lui. Pourtant, les modems de la marque "US Robotics" ont été les premiers à offrir un rapport qualité/prix assez intéressant pour faire fureur. Ce protocole va aussi vite que le V32bis, mais n'est compatible avec rien d'autre que le mode HST. Il y a encore deux ans, pour ainsi dire, tous les BBS avaient des modems de ce genre. Les autres constructeurs de modems, n'ont pas voulu de ce protocole et se sont tournés vers le V32bis. Du coup, le mode HST est devenu moins populaire. US Robotics pour s'adapter a mis sur le marché des modems dit "DUAL" c'est à dire qui acceptent les deux modes V32bis et HST. Et si vous désirez acquérir un modem HST, c'est sur ce dernier modèle que je vous conseille de vous rabattre.

Dans la gamme des modems rapides, il y a encore deux modes un peu particuliers. Le mode HST 16800 bds, et les modes 16800/19200 bds Zyxel. Comme ci-dessus, le mode HST 16800 bds est compatible seulement avec les modems US Robotics 16800 bds, et les modes Zyxel seulement avec les modems de la marque Zyxel of course! Ces modes ne sont pas encore (peut-être ne le seront-ils jamais) des standards. Par contre, le mode Zyxel commence à être très répandu du fait qu'il a un rapport qualité prix très intéressant, mais j'en reparlerai plus bas. Comme énoncé plus haut, ces deux types de modems acceptent bien sûr de se connecter avec la norme V32bis.



ZVM CAM 771b

3) Pour assurer un service de BBS

Alors là, il ne faut pas hésiter, il faut taper dans les modems haut de gamme, car dans le prix, il n'y a pas que les performances de vitesse, il y a aussi la qualité du DSP qui doit être prise en compte. Un exemple typique (pour parler de mon expérience personnelle): lorsque j'ai ouvert mon BBS, j'avais un modem SUPRA V32bis à disposition (pas cher et fax...) et je l'ai posé sur une des deux lignes du BBS. Et là, des utilisateurs se sont plaints qu'ils étaient éjectés du BBS sans raison apparente. Le modem coupait la communication pour cause de perte de syncro. Autre mésaventure: la difficulté à se connecter qu'avaient les possesseurs de modems Zyxel et DUAL, qui pourtant sont des modems fiables. Et tous ceux qui n'avaient pas de problèmes majeurs, mais dont le modem refaisait trois ou quatre fois la séquence de connection... Je le redis, pour assurer ce genre de service, il faut des modems de bonne qualité!

Il faut aussi penser au fait que des nouvelles normes peuvent arriver. Par exemple, le 28800 bds est annoncé aussi bien chez HST que chez ZyXEL dans un proche avenir. Seuls certains modems pourront supporter cette mise à jour moyennant le changement d'une ROM ou d'une modification "hard" mineure. Pour la plupart des autres modems, vous devrez acheter un modèle supérieur et vous devrez donc revendre votre ancien modem.

Je vais en profiter pour vous parler des cartes multi-série qui permettent justement de connecter plusieurs modems sur une seule machine.

Il y a au moins quatre cartes sur le marché: la carte Commodore qui offre 7 ports série RS232 supplémentaires, la carte GVP IO qui offre deux ports série et un port parallèle, la carte de ASDG (2 ports série) et la MultiFaceCard 3 de BSC (2 série, 1 parallèle).

Le WB 2.04 ou 3.0 inclut déjà le pilote pour la carte Commodore, et tous les ports fonctionnent comme des ports séries normaux, à part que les ports présents sur la carte peuvent "monter" jusqu'à 57600 Bds (à noter qu'à l'heure du WB 3.1, la carte est encore fournie avec des drivers 1.3 et un mode d'emploi pas à jour... Même pas un addendum!).

La carte GVP IO, elle, demande une extension du système, et ses deux ports série peuvent monter jusqu'à 115200 bds! Elle a un très bon rapport performance/prix.

Une carte PCMCIA multi-série pour Amiga 600 et 1200 est annoncée aux USA par Amigo Business Computers.

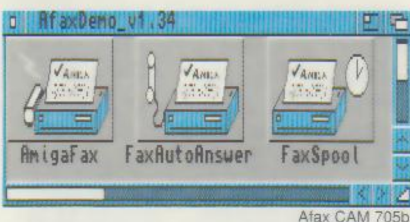
4) Pour utiliser un FAX sur votre Amiga

Certains modems, offrent en plus de la connection DATA, le mode FAX qui lui permet de passer des textes et des images sur les téléfax du monde entier. Il existe trois grands groupes de fax, et ils sont numérotés de 1 à 3. Ces modes sont accessibles par des logiciels comme GPFax ou TrapFax (voir test dans ce numéro), ou par des logiciels DP comme AFAX (CAM 705b) ou ElcheapoFax (CAM 771b et 787c "release"). Mais, car il y a un "mais", ils ont des modes d'adressage différents les uns des autres. Ainsi les modems/fax SUPRA ne sont pas compatibles avec les ZYXEL. GPFax fonctionne avec la quasi totalité des types de modem/fax (en deux versions distinctes).

5) Pour faire répondeur automatique

Oui oui, vous avez bien lu, un modem peut aussi faire répondeur automatique. Le modem Zyxel offre cette possibilité et de plus deux programmes (peut-être plus) DP vous permettent de gérer ceci soit, VoiXel (CAM 771b) et ZVM (CAM 771a). Avec ce modèle de modem, il a été possible de monter sur la même ligne téléphonique, attention tenez-vous bien: un BBS, un Fax et un répondeur téléphonique. Les logiciels utilisés sont (je sens que cela va intéresser bien du monde): Perfect-Link BBS pour la gestion de tout ça via AREXX, GPFax pour l'envoi et la réception de Fax, et ZVM pour la partie

répondeur automatique. Le seul problème rencontré a été de différencier un appel "vocal" d'un appel "machine", car même le plus performant des modems ne pourra jamais avoir des dons de télépathie! Exception faite des fax, il n'y a aucun moyen pratique de différencier un appel modem d'un appel "vocal". La solution que nous avons adopté a été de diffuser un court message vocal avec le ZyXEL indiquant à l'éventuel correspondant humain de presser sur une touche de son téléphone. Dans le cas où personne n'a répondu à cet appel, le modem passe automatiquement en mode "data". Cela implique bien sûr que tous vos correspondants possèdent un téléphone à tonalité.



Afax CAM 705b

Pour résumer

Il y a cinq grands groupes de modems:

- Les modems "lent" 2400 bds qui peuvent inclure un fax et la compression/correction de texte (norme V42, MNP).
- Les modems "rapides" 9600 bds avec les mêmes remarques que ci-dessus.
- Les modems "haute vitesse" 14400 bds idem que ci-dessus mais avec le protocole V32bis
- Les modems "HST" 14400 bds avec la possibilité d'avoir le mode V32bis sur les modèles "DUAL" et avec la dernière génération, d'avoir aussi le Fax. Nota, les modes 2400 bds ARQ sont supportés par les modems HST.
- Les modems "Zyxel" 19200 bds qui incluent Fax et mode Voice ainsi que le V32bis

N'acceptez pas n'importe quoi. Veillez à poser les bonnes questions et servez-vous du tableau ci-dessus.

Certains modems comporte le mode V23 et peuvent travailler comme un minitel, soit vous permettre de vous connecter sur des messageries sans passer par un cable de raccordement entre votre Amiga et un minitel. Ils ne sont pas très répandus, vu que ce mode est particulier à la France.

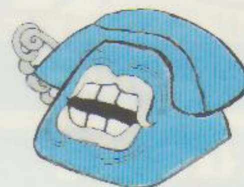
Patrick Conconi

Adresse électronique:
pc@cil.octopuce.alphanet.ch

Les Conseils d'un Sysop (System Operator)

par Eric Delord, Sysop de RAMSES

Quelques conseils tout d'abord pour votre équipement. Le choix du modem est primordial. Un modem rapide est indispensable pour une utilisation fréquente.



Le prix de ces modems varie de 1200F à 4000F en version non agréée France Télécom et grimpent jusqu'à 10000F pour des versions homologuées. Les modems les plus performants (c'est à dire ceux qui fonctionnent même sur des lignes téléphoniques de qualité moyenne) semblent être les modems US Robotics (Dual Standard à 4000F, Sporter à 2300F), les Zyxel (3100F) et les Tornado. Evitez d'acquérir Supra (2900F), Nuevo (1300F) ou autres sans un essai préalable; vous pourriez être déçu, d'autant plus que les revendeurs ne connaissent parfois que très peu leurs produits laissant finalement les SysOps assurer le support de leur matériel... Dans le même ordre d'idée, l'achat d'un modem homologué (ce qui est théoriquement obligatoire) est une mauvaise idée: les modems qui passent l'agrément ne peuvent appeler plus de 3 à quatre fois un numéro, et quand on sait que les BBS sont souvent occupés, cela veut dire qu'en pratique il faut éteindre son modem puis le rallumer pour pouvoir poursuivre ses tentatives d'appels... Bonjour le côté pratique!

Au niveau de votre Amiga, tous les modèles conviennent, du 500 au 4000. Il vous faudra cependant disposer d'une bonne quantité de mémoire et un disque dur sera le bienvenu. 1Mo de mémoire et un disque dur de 20 Mo ou 3Mo de mémoire sans disque dur sont le minimum.

Au niveau des logiciels à utiliser pour établir la communication, TERM (WB2.0+),Terminus (WB1.3+) sont les plus complets. Si vous êtes juste en mémoire, Jr-Comm ou NComm peuvent être un bon choix. Tous ces softs sont giftware ou shareware et sont donc disponibles chez votre fournisseur de DP habituel.

L'idéal est de monter un point car pour des coûts de communication minimums, vous pourrez lire ou envoyer les messages que vous souhaitez et même télécharger.

Ramsès a ouvert ses portes il y a un peu plus d'un an (Juin 92). Sa configuration était alors un Amiga 500+ avec un disque dur de 240 Mo et un modem Supra. L'Amiga s'est révélé être une excellente machine pour un BBS. J'ai pitié de voir les SysOps sur PC utiliser 1 machine par ligne (ce qui les oblige donc à installer un réseau reliant chaque machine), pitié de voir ces mêmes serveurs incapables de traiter les messages reçus en temps réel (sinon leur serveur ne répond plus!), alors que mon 3000 me permet tout cela et beaucoup plus (et CLIC un coup de Dpaint, et CLIC un coup de Final Copy).

Ramsès, en un an, a reçu 21000 appels. 27000 fichiers représentant 3400Mo ont été téléchargés et 235000 messages ont été reçus par les réseaux! Une association loi de 1901 a été créée. Elle a pour fonction pratique le paiement des télécommunications de Ramsès. Elle est financée en partie par les utilisateurs volontaires et en partie par AmigaNews.

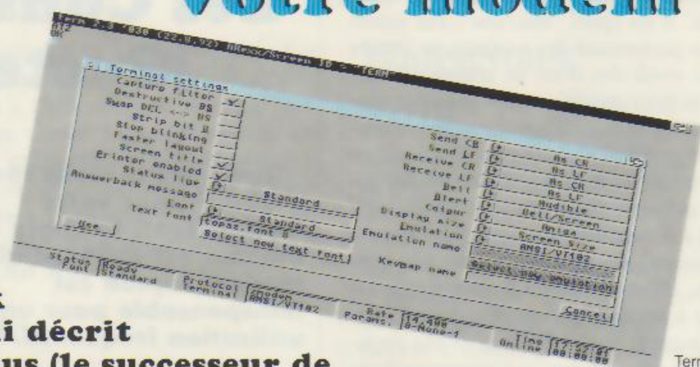
Rejoignez nous !

● La configuration actuelle du serveur Ramses est la suivante:

- 1 Amiga 3000 avec 10 Mo de Ram (je cherche 8Mo supplémentaires...)
- 3 Disques durs (1200 Mo, 240 Mo et 80 Mo)
- 1 carte multi-série MULTIFACE II de chez BSC
- 1 streamer Archive Viper 250 Mo
- 1 lecteur de CD ROM Matsushita
- 1 modem USR HST Dual Standard v32ter (21600 bauds!).
- 1 modem Supra v32b rom 1.8.
- 1 modem Tornado 2400 bauds.
- Softs utilisés: DLG Professional (BBS)
DLGMail (realtime tosser)
TrapDoor (connexion Fidonet)
AmigaUUCP (connexion et tosser UUCP)



Trois logiciels pour votre modem


Term

Patrick Conconi décrit Terminus (le successeur de JRComm) et Term, et Gilles Bourdin essai Spot, un nouvea u logiciel de Nico François

Term ou Terminus, la communication grâce au domaine public!

Dans les autres mondes de l'infor matique, les meilleurs logiciels de communication sont des logiciels commerciaux. Dans le monde Amiga, les meilleurs logiciels, sont domaine public...

Pour illustrer ce propos, je vais donc vous parler de ***Term,*** qui a eu une évolution assez fantastique, et de ***Terminus,*** suc cesseur de ***JR-Comm*** le célèbre, incontournable référence des programmes de communication.

Terminus est un Shareware alors que Term est un "Cadeau-ware". En effet, l'auteur réclame des cadeaux en nature pour paiement de son travail...

Je vais essayer de comparer ces deux logiciels, mais ils sont si complets l'un et l'autre que ce sera dans les détails que se fera la différence.

La version de Terminus que j'ai testée est la 2.0d non enregistrée, la version de Term est la 3.4.

Dans la présentation générale de Terminus, on retrouve Jr-Comm. Ceux qui l'ont utilisé seront en pays connu. Term est différent dans sa conception même et les habitués d'un des deux programmes auront de légères difficultés avec l'autre.

Le match commence, et les deux concurrents sont prêts, confiants dans leurs possibilités! Coup de sifflet: le match est engagé et le comparatif peut commencer. Term ayant choisi de commencer par le paramétrage, le journaleux se met au travail...

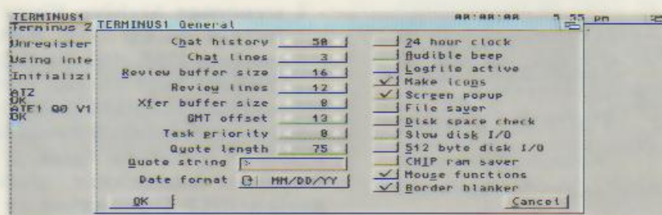
Dans Term, la configuration peut être complètement différente d'un numéro d'appel à l'autre. Pour Terminus idem, mais c'est nettement moins poussé. Ainsi dans Term, nous pourrons avoir autant de séquences d'initialisation du modem qu'il y a de numéros rentrés dans le "PhoneBook", alors que Terminus limite à 4 les séquences d'initialisation. Term permet de paramétrer vraiment complètement le soft, écran, terminal, Emulations XEM, buffer, macros etc... au point d'avoir des numéros de Clipboard différents... Terminus ne va pas aussi loin, et ne permet "que" de paraméter le port série, le terminal et ses attributs ainsi que le protocole de transfert et les macros. Par contre, il y a une option "Send password" avec un raccourcis clavier que Term n'a pas. Term permet d'avoir aussi un password par BBS, mais celui-ci ne peut être utilisé que par script.

Term marque ici un point d'avance sur Terminus!

La gestion du coût des communications est sommaire sur Terminus. Il est simplement possible de spécifier un prix en centimes par minutes, alors que Term permet de définir des tranches horaires avec leur taxe, ainsi que des jours avec ces fameuses tranches... Et bien sûr, sur un soft comme sur l'autre les taxes sont fonction des numéros rentrés dans le "PhoneBook". Très complet! Term marque encore un point! Ca fait 2 à zéro...

L'un comme l'autre peuvent être icônifiés, et la gestion des scripts peut être assignée ou non à un numéro du "PhoneBook". Un point chacun!

Le paramètrage de l'écran de travail est plus complet sur Terminus, et de plus, si l'on renvoie le programme sur un écran public, Terminus lui va conserver les Fonts choisies alors que Term prendra les fonts système de l'écran. Il y a un bogue dans Term lors de l'envoi sur un écran public si le nombre de couleurs spécifiées est supérieur au nombre de couleurs de l'écran choisi. Cela provoquera un GURU!


Terminus

Gilles Bourdin:

Plus de problèmes avec les nouveaux ROMS Supra

Supra fut la première société à proposer des modems haute vitesse supportant le mode de transmission V32bis (14400 caractères par seconde) à un prix vraiment abordable. C'est avec ces modems que j'ai pu commencer à m'y mettre réellement pour explorer le monde des BBS. D'autres marques comme Zyxel ont ensuite fait leur apparition sur le marché des modems abordables et ont sérieusement concurrencé Supra, d'autant plus que les modems Supra ont fait les frais d'une mauvaise réputation concernant leur fiabilité sur des lignes de mauvaise qualité. Cette réputation était fondée jusqu'à aujourd'hui, depuis la sortie des dernières versions de ROMs 1.8 qui corrigent tous les problèmes connus. Les prix de ces modems sont toujours les plus bas du marché et leur fiabilité désormais bonne leur donne le meilleur rapport qualité/prix. N'oublions pas de mentionner que ces modems sont garantis cinq ans et le SAV de Supra est le meilleur que je connaisse dans toute l'informatique. Ils m'ont gratuitement remplacé un V32bis qui avait pris la foudre.

D'autre part, les modems Supra sont livrés en option avec le soft GPFax, logiciel permettant de transformer votre Amiga en télécopieur.

Un nouveau modèle, le 14400 LC, a été présenté à Cologne en novembre. Ses performances sont identiques au modèle Fax 14400, mais une conception moins coûteuse (il n'y a plus de LED d'affichage) permet un prix plus compétitif.

Terminus marque un point, cela fait 3 à 2 pour Term!

Le buffer est renvoyé sur un écran à part avec Term, et il est possible de faire des recherches et de faire un copier sur plusieurs lignes. Par contre, Terminus, lui, ouvre une fenêtre ou le copier n'est possible qu'avec une ligne, et le fait d'avoir une fenêtre pour visualiser le buffer peut être considéré comme un avantage dans certains cas... L'un comme l'autre proposent de faire des captures avec sauvegarde, avec un plus à Term qui peut le faire automatiquement avec comme nom de fichier le nom du BBS appelé! Un demi point pour Term qui se détache avec un points et demi d'avance sur Terminus... 3.5 à 2!

Les transferts... Là c'est Terminus qui marque le point, car celui-ci propose ET les librairies XPR ET les principaux protocoles de communication en interne dans le programme avec leur paramètres. Ainsi, le débutant qui ne possède pas les librairies XPR, n'aura pas à s'en préoccuper, Terminus se charge de tout.

Ca fait 3.5 à 3, et la marque se réduit ne laissant qu'une courte longueur d'avance à Term!

Les scripts. Un point de plus à Terminus qui inclut un mode d'enregistrement, ce qui facilitera énormément le travail d'écriture. Si je libelle cette phrase ainsi, c'est que ce mode d'enregistrement n'est pas parfait, et qu'il faudra retoucher "à la main" les scripts ainsi fournis par le programme.

Un point aussi à Term qui lui offre une fenêtre de "Fast macro" qui lance le script par un click de souris!

Toujours une légère avance de Term qui contrôle bien la course, mais pour l'intérêt de l'épreuve, il faudrait que Terminus se ressaisisse... Du nerf! 4.5 à 4...

Le dernier point sera attribué par l'auteur de l'article, et ceci en fonction de son appréciation personnelle!

Paramétrage

Avec Term j'ai aimé la possibilité de paramétrer le soft d'une manière complètement indépendante pour chaque numéro d'appel, mais dans la pratique cela n'est pas très utile. On se sert de trois voire quatre "config" et Terminus a eu bien raison de ne pas faire de même. Par contre, j'ai aimé sur Terminus la gestion des écrans, et la simplicité de création d'un script. Et vu que je me sers de mon soft de communication sur un écran de 1024*768, l'impossibilité de spécifier la fonte de la fenêtre dans Term m'a fait changer de logiciel à la suite des test effectués pour écrire cet article. Je dirai que Term est le logiciel le plus complet, mais qu'il manque de finitions, et surtout j'ai eu quelques problèmes, notamment pour des problèmes d'accès mémoire (mémoire fragmentée surtout). Terminus est moins complet, mais ce qui est implémenté est plus fini et la qualité de la programmation est meilleure.

Je décerne donc un point à Terminus à cause des deux derniers points cités. Cela fait donc 5 pour Terminus et 4.5 pour Term!

Ainsi Terminus bat Term sur le fil et remporte la palme du meilleur logiciel de communication.

Patrick CONCONI

Nota: Je n'ai pas parlé de NComm 3.0 pour le simple fait qu'il ne tourne pas. Je ne voyais pas non plus l'intérêt de vous entretenir des autres logiciels de communication, certains sont sympa, mais n'arrivent pas à la cheville de ces mammouths que sont Term et Terminus! Ces deux logiciels ont été testés sur un A4000/040 avec 10Mo de Ram, HD de 240Mo, Kick 40.62 et WB 40.35.



Spot : Le nec plus ultra des readers Fidonet

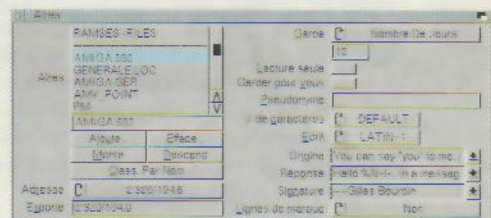


Figure 2

Après Pointmanager, j'ai le plaisir de vous présenter le petit dernier dans la série, développé par Nico François, dont vous connaissez certainement Powerpacker. Spot est un exemple de puissance et de convivialité. La dernière version 1.2b est en téléchargement sur tous les BBS Fidonet Amiga (Linn, Ramses, Bouncing Ball, etc), dont vous trouverez les numéros d'accès dans ce dossier. Le fichier pèse 450 Ko et s'appelle SPOT12B.LHA.

Le tandem mailer/éditeur reste nécessaire dans le cas de Spot, comme pour toute autre configuration Fidonet. Il vous faudra utiliser Trapdoor pour appeler le BBS et Spot se chargera de la gestion de votre base de messages.

Installation

L'installation est facile et presque automatique, grâce à l'installer standard. Il ne vous est demandé comme information que votre nom et l'adresse de votre point (que le sysop du BBS vous aura communiquée). Une fois l'installation terminée, vous vous retrouvez avec un répertoire Spot sur votre disque dur, contenant l'exécutable ainsi qu'un répertoire Mail dans lequel seront classés par thèmes d'intérêts les messages à votre intention. Notons au passage que Spot permet d'utiliser la librairie de compression Powerpacker pour réduire sensiblement la place occupée par la base.

Utilisation

Quand vous démarrerez Spot pour la première fois, vous aurez le plaisir de travailler sur un logiciel entièrement francisé. Au début, seuls deux groupes (Aires) seront présents dans la liste, à savoir Netmail (votre courrier personnel) et BAD (la poubelle pour les mauvais messages). Utilisez le groupe Netmail pour envoyer les messages au Sysop du serveur qui saura vous guider pour l'abonnement à d'autres groupes et pour communiquer avec les autres abonnés, dont vous pouvez obtenir une liste.

Si vous êtes déjà enregistré comme point sur le BBS, vous pouvez lancer votre premier appel avec Trapdoor (voir mon article sur le montage d'un point Fidonet dans le numéro ## d'Amiga-News) et vous recevrez peut-être déjà les premiers messages de la conférence locale à laquelle vous êtes automatiquement abonnés dès que vous devenez un point du BBS.

Vous n'avez alors rien d'autre à faire que

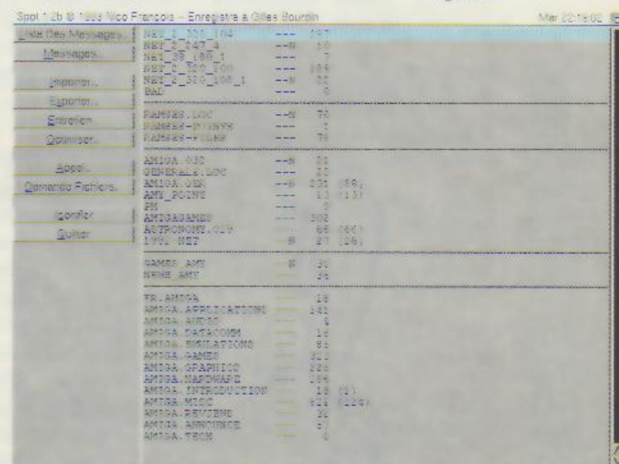


Figure 1

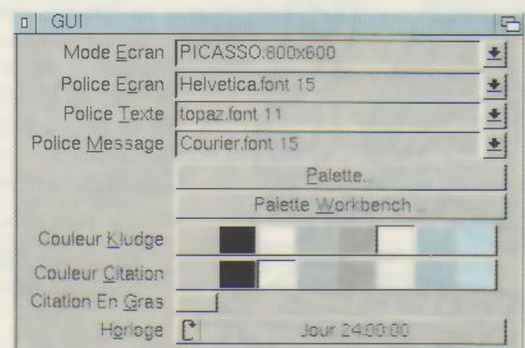


Figure 3



de cliquer sur l'icône "IMPORTER" dans la fenêtre principale de Spot (fig 1) et un nouveau groupe sera automatiquement créé à chaque arrivage de messages. Il est alors très facile (et agréable !) de se promener à l'aide de la souris ou du clavier dans les différents groupes et de lire votre courrier. Vous pouvez lire, éditer, répondre aux participants et sauvegarder les messages au format ASCII.

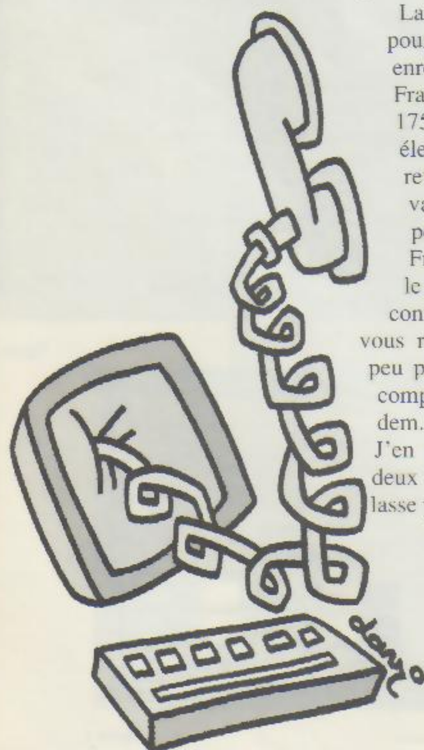
Spot supporte Arexx et plusieurs scripts sont fournis dans l'archive. Pour pouvoir les utiliser, il faut cependant avoir une version enregistrée de Spot. Vous pouvez par exemple utiliser le script uudecode pour obtenir des fichiers à partir de messages encodés. Tout est automatisable, vous pouvez aussi dire à Spot d'appeler à des intervalles réguliers le serveur pendant votre absence.

Pour configurer le logiciel selon votre convenance, il n'est plus besoin d'éditer un fichier texte comme ce fut le cas pour Pointmanager à ses débuts. Toutes les options sont accessibles par les menus de Spot et les fenêtres de configuration sont faciles à paramétrer (fig 2 et fig 3). De toute façon, il n'est pas indispensable d'explorer toutes les options possibles avant de pouvoir faire fonctionner Spot correctement. En effet, les réglages par défaut sont déjà suffisants et le soft s'adapte déjà seul à votre configuration BBS en créant automatiquement de nouveaux répertoires dès qu'il reçoit en importation les messages d'un nouveau groupe.

Quand vous serez devenu un inconditionnel de Fidonet, vous saurez apprécier à sa juste valeur la puissance et la convivialité de Spot qui a pour principaux avantages son ergonomie, la beauté de son interface graphique et la facilité avec laquelle il est configurable.

La somme à payer pour devenir utilisateur enregistré est de 1000 Francs belges (environ 175 FF). Cela est certes élevé pour un soft shareware, mais Spot en vaut à mon avis la peine. Avec les 150 Francs pour Trapdoor, le Fidonet dans tout le confort d'utilisation vous reviendra donc à un peu plus de 300 FF, sans compter l'achat du modem. Avis aux amateurs! J'en suis déjà un depuis deux ans et je ne m'en lasse pas.

Gilles Bourdin





La Saga des grands utilisateurs de l'Amiga n°9

L'Amiga professionnel en réseau

Nous avons vu les mois précédents nombre d'utilisations professionnelles de l'Amiga, mais quelques peu hors des sentiers battus (pilotage d'expériences, imagerie médicale). Avec l'exemple de Télésystèmes, nous verrons aujourd'hui que la machine peut également s'acquitter de tâches plus classiques, et dispose de tous les outils nécessaires pour s'intégrer dans un site existant. Mais d'abord résumons, dans le cadre de ce premier "special comms", les différentes méthodes disponibles pour les professionnels afin de communiquer avec l'Amiga.

Les réseaux

Parnet

A un niveau plutôt modeste, pour qui ne possède que deux machines, Parnet constitue une excellente alternative aux différentes solutions de réseau proposées sur le marché.

Parnet, distribué dans le domaine public sous la forme d'une disquette d'installation appelée "ParBench", permet de relier 2 machines par l'intermédiaire de leur port parallèle. Le disque de chaque machine apparaît alors dans le Filesystem de l'autre sous la forme d'une partition nommée "net:", à l'intérieur de laquelle les différents devices de la machine sont représentés sous forme de répertoires. La gestion du réseau est donc partiellement transparente.

Les taux de transfert ne sont pas extraordinaires, mais peuvent tout de même monter jusqu'à 150 Ko/s environ.

Les réseaux locaux

Pour connecter plusieurs ordinateurs entre eux et, plus encore, pour connecter des micros à un réseau établi de stations UNIX, le protocole de réseau Ethernet est le système le plus approprié.

C'est aussi le système le plus répandu dans les universités et les entreprises. Utilisant principalement comme type de média le câble coaxial, voire parfois une paire de câbles torsadés, il permet des taux de transfert allant jusqu'à 10 Mégabits/seconde (environ 1 méga-octet/seconde).

Commodore ne vendant malheureusement plus directement de cartes Ethernet (réf. A2065), la carte vendue par ASDG est l'une des seules alternatives pour se procurer ce type de produit.

Sur ce réseau se greffe un protocole d'exploitation de fichiers, NFS (Network File System), qui permet le partage de ces fichiers d'une manière transparente. De cette manière, une unique arborescence de répertoires regroupe, en fait, des fichiers répartis sur les disques des différentes machines. Le NFS disponible pour l'Amiga distribué dans le package AS225 v1.0 de Commodore n'est, hélas, que "client", le grand public n'ayant pas accès au "serveur" qui permet aux autres machines de voir les fichiers de l'Amiga. L'arrivée prochaine de la version 2, actuellement en test chez les développeurs, apportera toutefois un gain de performance ainsi que NFS en mode serveur, entre autres.

Les réseaux internationaux

Ces voies de données internes aux entreprises peuvent être reliées aux grandes autoroutes numériques internationales.

Depuis quelques années maintenant, les réseaux informatique internationaux sont en plein essor, plus seulement dans le monde scientifique (aux Etats-Unis, les utilisateurs industriels sont désormais les plus nombreux). Nous allons voir ici les 2 principaux, essentiellement basés sur des machines tournant sous UNIX.

InterNet

Ce réseau, créé au départ dans les universités américaines au début des années 80, a maintenant pris une ampleur considérable, pour devenir le plus gros réseau mondial.

Les machines reliées sur ce réseau communiquent (indépendamment du réseau téléphonique, et en liaison permanente) entre elles, à travers des lignes spécialisées, utilisant généralement un protocole de transfert par paquets. Ces lignes peuvent avoir un très haut débit (jusqu'à 128 kilo-bits/seconde), ce qui permet des temps de réponse assez courts. Ce média est, on s'en doute, essentiellement réservé aux professionnels.

De nos jours, presque toutes les entreprises d'informatique (y compris Commodore) possèdent un accès sur ce réseau ou, plus indirectement avec UUCP, comme nous le verront plus loin, ce qui leur permet d'offrir un service rapide d'aide aux développeurs, de répondre aux questions des utilisateurs, d'envoyer des mises à jour de logiciels,

de recevoir des reports de bugs, de se procurer des informations techniques, etc... avec des temps de réponse de l'ordre de la minute (ou de la journée, en cas d'utilisation indirecte).
Ce réseau donne accès à des services multiples:

1) Mail (courrier): Il est possible d'envoyer ou de recevoir un message d'un correspondant. Il suffit de connaître son adresse électronique pour pouvoir lui envoyer un message, l'adresse se présentant souvent comme suit (le symbole "@" étant traduit par "at", en anglais, c'est-à-dire "à"):

NomUtilisateur@Nom Machine.Nom Site.Nom Domaine

Exemples:
-durand@grenoble.hp.com: l'utilisateur Durand travaille sur le site de Grenoble de l'entreprise Hewlett-Packard, entreprise ayant une activité commerciale (com = commercial) ;
-smith@ucbvax.berkeley.edu: l'utilisateur Smith travaille à l'université de Berkeley (edu = education). Il est connu de la machine ucbvax ;
- PhB@telesys-innov.fr: l'utilisateur Philippe Brand travaille dans l'entreprise Télésystèmes, nom ici abrégé et dépouillé de ses accents, qui sont interdits. C'est un site français (fr = France).
Il existe, d'autre part, un système de mailing-lists qui permet de discuter librement avec tout un groupe de personnes (on s'abonne en envoyant une requête à une adresse précise). Chaque message envoyé vers l'adresse de cette mailing-list sera copié et envoyé vers tous ses adhérents.

2) News (informations): ce sont des conférences soit publiques, soit réservées à un groupe de personnes. L'accès en lecture et écriture à ces conférences marche par abonnement (personne n'ayant assez de place disque pour tout recevoir !). Ces conférences sont classées par thèmes hiérarchiques.
Exemples:
- comp.sys.amiga.graphics: "comp" signifie qu'il s'agit d'un "newsgroup" (nom de conférence) dont le thème tourne autour des ordinateurs, "sys" indique que l'on s'intéresse à un système particulier, "amiga" étant le nom de l'ordinateur et "graphics" précisant, comme vous l'aurez deviné, que l'on y parlera de tout ce qui a trait au graphisme ;
- sci.space.shuttle: "sci" indique qu'il s'agit d'un newsgroup scientifique, traitant principalement de l'espace ("space") et, plus particulèrement, des navettes ("shuttle") ;
- soc.religion.christian: c'est un newsgroup parlant d'un aspect social, de religion (ici la religion chrétienne).
Il existe aussi ce que l'on appelle des newsgroups "modérés" (moderated), dans lesquels une personne désignée comme modérateur contrôle la publication des messages. Pour pouvoir écrire dans une telle conférence, il faut envoyer le message par mail directement au modérateur, qui ne le postera dans le newsgroup que s'il juge son contenu important et convenable. Par exemple, les newsgroups
"comp.sys.amiga.reviews" (revues de logiciels ou de matériel)
"comp.sys.amiga.announce" (annonces de disponibilité de logiciels, de mises à jour, de matériels) sont modérés, ce qui les rend concis et très fiables.

3) FTP (File Transfer Protocol): ce système permet l'échange rapide de fichiers entre machines. Il suffit de taper "ftp NomDeMachine", d'entrer un "login" (généralement un nom d'utilisateur, ou le nom "anonymous") puis un mot de passe pour se retrouver directement sur la machine concernée et, si les droits d'accès le permettent, d'envoyer ou de recevoir des fichiers grâce aux commandes "PUT" et "GET".
Il existe dans le monde ce que l'on appelle communément des "sites FTP", grand public, qui permettent de récupérer ou de mettre à la disposition d'autres utilisateurs des images, sons, utilitaires divers, voire des collections de domaine public comme les Fred Fish. De plus, pour l'Amiga, il existe un ensemble de sites FTP supportant l'organisation "Aminet", qui consiste en un répertoire **"/pub/aminet"** dans lequel l'on pourra trouver une extraordinaire collection de fichiers ayant un lien direct avec l'Amiga, tous classés dans des répertoires thématiques standards:
(ex: l'on pourra trouver dans le répertoire **"/pub/aminet/os30/util"** tous les utilitaires spécifiques à l'OS 3.0).
Les sites supportant Aminet sont appelés des sites "mirroir", du fait qu'ils mettent mutuellement à jour leurs fichiers à certaines heures pour que la version des fichiers disponible sur chaque site soit la même.
Un de ces sites FTP tourne d'ailleurs sur un Amiga 3000 Unix:
amiga.physik.unizh.ch
(A titre d'information, le BBS Ramses reçoit chaque jour la plus grande partie des nouveautés des sites Aminet, offrant ainsi aux utilisateurs ne possédant pas de liaison à l'Internet une possibilité d'accès à une des plus grosse bases de logiciels du domaine public pour l'Amiga).

4) rlogin ("remote login", connexion à distance): cette commande permet de se "logger" (de se connecter) sur une autre machine, et de l'utiliser sous shell d'une manière totalement transparente et intéractive.

5) telnet: cet outil est utilisé afin de se connecter aux systèmes distants présents sur l'Internet. En gros cette application offre les mêmes services que rlogin, mais son avantage réside dans le fait qu'il est possible ainsi de se loger sur une machine distante, voire éventuellement à l'autre bout du monde.

UUCP (Unix to Unix Copy Protocol)

UUCP peut, en quelque sorte, être vu comme l'InterNet du pauvre.
En effet, ici, les machines ne sont pas reliées entre elles par des lignes spécialisées, mais, dans la majeure partie des cas, s'appellent entre elles par modems interposés, en suivant le protocole UUCP. Les délais de transmission de messages peuvent ici varier de quelques heures à plusieurs jours, le but du jeu étant alors de s'entendre avec un site qui est sur InterNet.
UUCP donne accès à presque tous les services d'InterNet. Seuls les services ayant un aspect "connexion temps réel" (comme le FTP ou le rlogin) ne sont pas disponibles.
Il n'existe en France que peu d'organisations proposant au particulier un accès UUCP, et les tarifications sont souvent très chères lorsqu'on les compare aux mêmes services proposés outre-Atlantique (où les réseaux sont très courants avec, par exemple, BiX, CompuServe, Portal, etc...).
Un moyen simple existe toutefois: les BBS, comme Ramses, Linn ou Bouncing Ball, qui assurent le relai entre un serveur accessible au public, et UUCP.

L'interface graphique X-Windows

Ce n'est pas tout de communiquer des données ou de se connecter sur une autre machine, il est aussi des situations où l'on veut pouvoir travailler à distance de la même manière que si l'on travaillait sur sa propre machine, avec les mêmes outils et la même interface graphique.

L'interface graphique réseau par excellence est X-Windows(X11): toute application qui utilise ce protocole d'affichage peut ouvrir son interface à une adresse InterNet donnée (étendue par un numéro d'écran), généralement dans le même réseau local.
Il existe actuellement sur Amiga deux versions d'X: l'une commerciale développée par la société GfxBase (d'excellente qualité) dont nous reparlerons peut-être bientôt, et une en domaine public, DaggeX, disponible sur les sites Aminet et sur Ramses.

Parfois, pour l'homogénéité d'un site, la communication, le transport des fichiers, la standardisation des interfaces, la compatibilité des compilateurs ne suffisent pas: il faut le même système d'exploitation sur toutes les machines. Mais cela ne fait pas peur à l'Amiga, qui connaît déjà plus d'un OS (voir Saga de l'Amiga numéro 6, sur les émulateurs, ANews n°46 page 26), dont UNIX.



Les solutions UNIX

La solution Commodore : UNIX System V Release 4

Première (et seule) solution commerciale apparue sur l'Amiga, elle reste encore la meilleure alternative. Le portage du système est en effet excellent, même si une certaine lenteur des entrées/sorties du disque dur rend quelquefois son utilisation un peu pénible.

Une excellente solution de développement sous UNIX peut être constituée par:
- Un Amiga 3000 UX ;
- AmigaUnix version 2.1 patché 2a , soit la dernière mise à jour proposée par Commodore ;
- X11 Release 4 ou 5 ;
- Motif 1.1 ou 1.2 ;
- Les outils domaine public GNU (GnuEmacs, Gcc, Gdb (débogueur source C/C++)),
- TeX pour le traitement de textes ;
- Le package TCP/IP fourni avec l'Unix pour la carte Ethernet.

Les solutions domaine public

- Berkeley Software Design (NetBSD)

NetBSD est un Unix créé originalement à l'université de Berkeley pour les machines à base d'Intel, puis porté sur les microprocesseurs Motorola 680x0.

Le portage de cette version est effectué par Markus Wild, déjà connu pour ses différents portages d'utilitaires GNU comme Gcc. Markus a mis principalement l'accent sur la vitesse des entrées/sorties, ce qui a permis de rendre ce système environ 5 fois plus rapide que l'AmigaUnix de Commodore.

D'autre part, tous les sources (ceux du noyau comme des utilitaires) de cet Unix sont distribués librement dans le domaine public.

Pour tout renseignement, il existe d'ailleurs une mailing-list à laquelle on peut s'abonner:
NetBSD-admin@cbmuucp.commodore.com.

Cette adresse semble d'ailleurs indiquer que Commodore s'intéresse de très près à ce portage!

- Linux

Linux est un UNIX indépendant des deux grandes moutures AT&T et BSD. Il est basé sur une version d'Unix de Linus Torswald. Créé à l'origine pour les machines à base de processeurs Intel 386 ou 486, une version 68000 est en cours de portage, notamment pour l'Amiga.

La version PC, achevée à ce jour un des seuls Unix domaine public pour cette machine, et sur laquelle on peut faire tourner une version domaine public de X-Window (xfree86).

- Mach (KludgeMach)

Ceci est un portage du noyau Mach, notamment à la base des machines NeXT (malheureusement défuntes aujourd'hui), après avoir été revu et corrigé pour supporter l'interface NeXTStep.

Ici encore, le noyau n'en est qu'à un stade primitif, mais s'annonce plutôt prometteur, avec la possibilité de faire tourner le noyau en multitâches avec l'AmigaDos, dans deux écrans séparés. Plusieurs personnalités importantes du domaine public s'occupent actuellement du portage, comme, notamment Stefan Becker, rendu célèbre par son excellent ToolManager.

Un exemple: TÉLÉSYSTÈMES

Télésystèmes est une SSII (société de services en ingénierie informatique). Son secteur d'activité concerne la prestation de services tous azimuts en informatique (UNIX): installation et maintenance de matériel, développement et aide au développement, conseil, formation, etc...

Cette importante SSII (la 7ème) est une filiale de Cogecom, elle-même filiale de France Telecom. C'est une société anonyme au capital de 236 Millions de Francs, dont le chiffre d'affaire fut, en 1992, de 1750 milliards de francs. Elle emploie 2450 personnes et possède 6 filiales en France: TS Citcom, TS E3X, TS Facicom, TS Setib, TS Sedit et TS Symedia, ainsi qu'une filiale en Allemagne, IOP.

Nous nous intéresserons ce mois-ci à la société **Symedia**, filiale de Télésystèmes. Symedia est une filiale à cent pour cent de Télésystèmes ayant, pour activité, tout ce qui a trait au MultiMedia. Voici, en quelques mots, son histoire: partie intégrante de l'ORTF à l'origine, elle subit l'éclatement de 1975 qui conduira à la formation de TF1, Antenne 2, FR3 et GIA, ce dernier constituant le pôle informatique de l'audiovisuel. En 1988, GIA est privatisé, et change alors de nom, pour s'appeler Symedia, et sera ensuite racheté, en 1991, par Télésystèmes.

On ne s'étonnera donc pas que les principaux clients de Symedia dans le monde de l'audiovisuel soient France 2 et France 3, l'INA, etc... Notre correspondant dans cette société fut Philippe Brand, personnage bien connu dans le monde de l'Amiga (il fait partie de l'équipe de développement qui porte les logiciel Domaine Public GNU sur Amiga, comme gcc, et est en outre le co-sysop du BBS Ramses).

Philippe Brand occupe dans cette entreprise un travail à multiples facettes, un peu à l'image de la société, allant de l'administration de systèmes UNIX à la maintenance, de l'expertise UNIX & SGBD (Système de Gestion de Bases de Données) à l'aide au développement.

L'implantation de l'Amiga dans cette société s'est faite à l'initiative personnelle de 3 personnes (dont Philippe Brand), en 1991, et a déjà servi à la rédaction complète de la documentation du logiciel *PRIAM* (Produit Rédactionnel Informatique pour l'Audiovisuel et les Médias), logiciel destiné aux journalistes. Cette rédaction a été réalisée grâce aux logiciels *CygnusEd*, *DeluxePaint*, *ProDraw* et *Professional Page*.

La raison majeure de l'utilisation de l'Amiga réside dans son extrême souplesse d'installation dans un réseau Ethernet (quelques minutes suffisent), ainsi qu'à ses performances honorables lors de son utilisation sur ce type de réseau, surtout comparé aux solutions équivalentes en terme de prix, présentes sur les plateformes compatibles PC.

Ces machines sont en effet très limitées par leur architecture à base de bus Isa/Eisa, beaucoup plus lent que le bus de l'Amiga, l'absence de système multitâches ne les favorisant pas non plus. Les cartes Ethernet présentes actuellement sur PC ne permettent pas, par exemple, de dépasser les 200ko/s de taux de transfert sous NFS, alors qu'une même configuration sur Amiga permet de monter allègrement aux environs des 600 à 700ko/s, tout en permettant de travailler normalement pendant ce temps. Ces performances peuvent être comparées à celles obtenues avec des stations de travail Sun sous Unix.

Quant à l'utilisation d'un PC sous Windows sur un tel réseau, cela revêt assez vite l'allure d'un pari impossible, à moins d'assigner une priorité très élevée au gestionnaire du réseau.

Chez Télésystèmes, 2 Amiga 3000 sont montés sur le réseau pour être utilisés en tant que stations de travail, alors qu'un Amiga 500, aidant à la rédaction de documentation, récupère et transmet les fichiers par "ligne série" ou par disquettes.

Conclusion

Comme nous avons pu le constater avec Télésystèmes, l'Amiga, déjà connu pour ses capacités de productivité (Vidéo, traitement de textes), et parfois son OS (automatique, laboratoires), s'adapte également très bien aux milieux plus "communautaires", exigeant une standardisation et un partage des ressources plus ou moins poussés (fichiers, interface ou OS).

Dès lors, si l'on ne trouve pas plus souvent des Amiga en entreprise, ce n'est pas tant par manque d'outils (quoiqu'ils ne soient pas tous achevés) que par une absence de politique volontariste d'information, de publicité, de soutien et de maintenance de la machine de la part du constructeur.

Philippe Bérard

(UUCP : philippe@amipb.gna.org, InterNet:berard@versailles.inra.fr), pour le Club Amiga Telecom Paris

Philippe Brand

(InterNet: PhB@telesys-innov.fr)



GFA Basic

Salut les kids!

Ce mois-ci nous allons innover... Comme il y a beaucoup de lecteurs qui m'écrivent (encore merci!) mais que malheureusement je n'ai pas le temps (à cause de mon job...) de répondre à toutes les lettres je vais créer ma propre rubrique du courrier des lecteurs pour les programmeurs GFA, dans laquelle je répondrai aux questions de tous les lecteurs qui auront la gentillesse de m'écrire! Nous publierons cette rubrique une fois tous les trois ou quatre mois .

● Un lecteur qui m'à écrit il y à fort longtemps est *Mathias Painaudeau de Vasles*. Il me demandait si je ne pouvais pas détailler encore plus mes programmes!

Et bien Mathias sachez que je commente au maximum mes sources selon le peu de place dont je dispose.

Il me demandait aussi si j'aborderais un jour la programmation des sprites, des bobs, du mode HAM etc... Et bien oui c'est prévus!

● Un autre lecteur, *Jean-Pierre Hourlier*, me demandait si on pouvait afficher des sprites de plus de 4 couleurs et d'une largeur supérieure à 16 pixels!

Et bien, théoriquement non! Mais il y a toujours un moyen de ruser en collant côte à côte des sprites de 16 pixels de largeur et de couleurs différentes (cette technique est beaucoup utilisée dans les démos). Mais je pense que ton salut viendra des bobs qui eux n'ont aucune limite de taille et de couleurs (excepté la mémoire de ta machine...). Tu me demandais aussi si on pouvait faire apparaître une image avec des effets de transition à la *Scala*. Je répondrai qu'en GFA tout (ou presque) est possible mais pour les bidouilles graphiques de ce genre, je le répète: "UTILISEZ LE MERVEILLEUX AMOS QUI EST FAIT POUR CELA!"

Car en Gfa tu vas te prendre la tête. Veux-tu un exemple? Essaye de charger une simple image IFF en GFA et en Amos, et là, tu verras la différence. Car en GFA il faut trois pages de code, pour faire ce qu'Amos torche en 1 ligne...

● Maintenant c'est au tour d'un lecteur un peu grincheux (à juste titre), *Patrice Gross*, qui me reprochait d'avoir parlé du Wargame de George Hakem 'Barbarossa', en omettant de dire ou l'on pouvait se le procurer. Mon cher Patrice, je crois que 'Barbarossa' est sortie dans la collection DPAT d'Amiga-News, car on en parlait déja dans l'Amiga-DP n°6 page 9. Tu me reprochais aussi de ne pas rappeler dans la rubrique quelques informations essentielles, genre:

- version minimale du GFABasic nécessaire pour utiliser le programme de l'article,
- configuration et version du système nécessaires,
- où se procurer le GFABasic dans sa dernière version.

Explication

- Ma version du GFABasic est la 3.042 française, na!
- Mon Amiga est une A2000B équipe d'un KickStart V37.175 et d'un WorkBench V38.35. Le tout tourne sans problème, comme il tournait parfaitement avec mon ancien WorkBench 1.3...
- Bien que tu puisses dire le contraire, l'ensemble GFABasic fonctionne sur un A500 ou A2000 équipé en WB1.3 ou 2.04. Par contre, il plante lamentablement sur une A3000... (sois pas sceptique, j'ai essayé!)
- Par contre, où se procurer le GFA dans sa dernière version? Je n'en sais rien... (regardez éventuellement, les publicités présentes dans ce journal).

Voilà, j'espère que vous avez apprécié malgré tout cette rubrique... Le fait de ne pas avoir le temps répondre aux lecteurs me tourmentait depuis pas mal de temps (si c'est vrai!). Mais c'est promis le mois prochain vous aurez du code Gfa bien frais. Allez, à plus!

Philippe Agnisola

QUATRIEME PARTIE par LAURENT FAILLIE

Langage C

Dice sur petite config

Réinstallation avec Kickstart 37.210 et Workbench 2.1

Après avoir passé 10 mois en Allemagne pour mon service militaire (no comment!), me voici de retour pour vous parler de Dice... D'abord, je dois apporter quelques rectificatifs concernant l'installation du compilateur sous 2.0.

Nouveau script d'installation

En effet, lorsque j'ai écrit cet article, mon 1000 avait un système boiteux constitué d'un remix entre le 1.3 et une pré-version du 2.0 *(KS 36.xxx)*. Sous cette configuration **CSH** était incapable d'accéder aux commandes résidentes de la table Commodore *(cf dice1, AmigaNews 56 page 60)* d'où une installation des plus compliquées.

Aujourd'hui, je suis passé à un KickStart plus évolué (37.210) & au 2.1, & surprise, maintenant les shells ARPs peuvent utiliser les 2 tables. Plus besoin non plus d'utiliser un res1.3 car un **Resident** *(notez bien le R majuscule)* appellera la commande de la Rom. N'importe quel processus peut maintenant lancer **Dcc** et je suis en train de programmer un nouveau **DiceConfig** où l' utilisateur pourra se passer du shell avec une véritable interface graphique GUI *(créé grâce à **GadToolsBox**.)*. Voici le nouveau scripts d'installation de Dice dans le système toujours pour **CSH 5.19** *(voir code ci-dessous)*.

Dernière minute

CSH 5.31 vient de sortir, et il n'utilise plus l'Arp. Les 2 residents *(Commodore & internes)* ont donc les mêmes actions.

J'ai utilisé la possibilité d'**Assigner** plusieurs répertoires simultanément pour séparer les bibliothèques rajoutées *(DPs)* à celles fournies par Dice, pour faciliter une mise à jour.

L'update

C'est le moment de parler de l'update vers la **version 2.07.54R-3.0** de Dice. Les qualités du compilateur n'ont pas changé, mais ce n'est malheureusement pas le cas du package qui n'est pas à la hauteur du précédent *(loin de là)*: d'abord la doc est très incomplète *(voir plus loin)*, des librairies sont absentes *(comme l'amigasrp.lib)*, mais je rappelle qu'il est facile de les recréer car les sources sont fournis.

Voyons la composition de l'update. Dans la version précédente, *M.Dillon* avait utilisé lharc et programmé un installateur très performant. Ici, il utilise son propre compresseur dont le principe se rapproche d'XPK:, ceci pour faciliter l'installation sur disquette... Bon, vous faites comme

```
# ce script installe Dice
if -n -f env:DCCOPTS
        #On installe Dice.
    if $_kick2x = 1
        alias res Resident
    else
        echo "Ce script ne marche qu'avec le 2.0 minimum"
        error 40
    endif
        #Assignation sur la racine de la distribution.
    assign DCC: Systeme:Développement/dice
    cd Dcc:
        #Assignation diverses
    assign DINCLUDE: include
    Assign DLIB: dlib dplib
    assign bin: bin
    as dtmp: t:
        #Les executables sont mis residents
    res bin:das
    res bin:dc1
    res bin:dcc
    resident bin:DiceConfig
    res bin:dcpp
    res bin:dlink
        #On configure le compilateur.
    DiceConfig
else
    # Dice a deja été installé
    if $_kick2x = 1
        alias res Resident
    else
        echo "Ce scripts ne marche qu'avec le 2.0 minimum"
        error 40
    endif
endif

# petite présentation
echo ""
echo "[3;33m Compilateur Dice [0m"
echo "~~~~~~~~~~~~~~~~~~~"
echo "Ceci est la version [33mENREGISTREE[0m de Dice"
echo ""
echo "Utiliser :"
echo "        [4mmake[0m pour compiler"
echo "        [4mmakeo[0m pour créer un fichier objet"
echo "        [4mmakea[0m pour créer un fichier assembleur"
echo "        [4m[F5][0m pour configurer DICE"
echo "        [4m[SHIFT][F5][0m Pour de l'aide sur les fonctions"

# [F5] permet de reconfigurer Dice.
set f5 DiceConfig^M

#divers alias
alias make "%f dcc -o$f $f.c"
alias makeo "%f dcc -c -o$f.o $f.c"
alias makea "%f dcc -a -o$f.a $f.c"
```

vous voulez si vous n'avez pas de disque dur, mais avec ce système, une simple compilation prend un temps énorme dû à la décompression de tous les fichiers utilisés. Ma méthode *(voir dice1)* est beaucoup plus fonctionnelle.

• Mauvaise surprise, l'installateur a été remplacé par un simple fichier d'explication en anglais *(repris en français dans la doc écrite)*. D'après *SomeWare*, ceci est dû au manque de place sur les disquettes. Ouais, je veux bien mais avec un peu de ménage, cette place aurait pu être trouvée. En effet, 2 disquettes contiennent des archives concernant le 3.0, archives reprise entièrement sur la 4ème. En plus *M.Dillon* aurait pu fournir les includes V38 (2.1) au lieu des V36 (2.0). Par exemple, toute référence à la Locale.library est introuvable *(heureusement, elle est dans la distribution 3.0)...*

Passons aux nouveautés:

• Bonne nouvelle, Dice lit maintenant les fichiers includes du Lattice. Le problème venait du fait que ce compilateur place ses qualificatifs différemment:

```
__far BYTE tab; pour Dice contre
BYTE __far tab; pour le Sas.
```

• Le code assembleur est beaucoup plus lisible car les lignes du source sont placées en commentaires:

```
        section text,code
        debug       1
; void main( void ){
        ds.l 0
        procstart
        xdef        _main
_main:
        movem.l     l5,-(sp)
        link        A5,#-l2
        debug       2
; printf("Bonjours \n");
        pea.l       l1(pc)
        jsr         _printf(pc)
        addq.l      #4,sp
        debug       3
; exit(0);
        clr.l       -(sp)
        jsr         _exit(pc)
        addq.l      #4,sp
l3
        unlk        A5
        rts
l5      reg
l4      equ         8
l2      equ         0
        procend
        debug       4
; }
        xref        _exit
        xref        _printf
l1
        dc.b        $42,$6F,$6E,
                    $6A,$6F,$75,
                    $72,$73,$20,
                    $0A,$00
        END
```

Remarquez la nouvelle instruction debug. Le numéro qui la suit correspond à la ligne du source ce qui laisse penser que des hunks DEBUG pourront bientôt être créés. On pourra ainsi tracer directement le source C et non plus de l'assembleur. Malheureusement, rien n'est indiqué dans la doc. Si vous suivez les annonces de *SomeWare*, vous avez du vous rendre compte qu'il a existé une première version de cette distribution, sans la quatrieme disquette. *M.Dillon* a dû sortir la -3.0 car les versions précédentes de Dcc provoquaient un plantage si on utilisait les includes du 3.0.

Le problème venait du fait que Dcc fixait lui-même la taille de la pile de l'assembleur, qui n'était pas suffisante pour le 3.0. Dans la derniere disquette, on trouve une nouvelle version de Dcc qui corrige ce bug, et en plus les sources sont fournis. D'ailleurs, si vous y jetez un oeil, vous verrez à quoi ressemblera la version commerciale de Dice *(mode Arexx,...)*.

Pourquoi?

M.Dillon a cru bon d'effacer les fichiers objets lorsqu'une compilation réussit. C'est bien car cela libère - un peu - de mémoire, mais cela rend l'option "-new" inutilisable. Pour ceux qui n'ont pas eu le courage de lire la documentation complètement, cette option, lors d'une compilation séparée, permet de ne recompiler que les portions modifiées. Dans un prochain article, je vous en reparlerai ainsi que des solutions possibles...

Dernière nouveauté

Dice est maintenant capable d'utiliser les **#pragmas**. La syntaxe est la même que pour le SAS, mais actuellement, il est plus sûr de créer ses propres pragmas avec fdtopragma *(fournis)*. L'utilisation des #pragmas permet au compilateur de faire des appels aux bibliothèques sans passer par le glue-code, d'où un gain de vitesse appréciable.

Par contre, je conseille de continuer à linker avec les **.lib**. Certaines fonctions ne sont en fait que des macros définies dans les glues, tout comme le code d'auto-ouverture. Dice prendra le glue si un #pragma pour la fonction n'existe pas.

Conclusion

La lecture de cet article peut sembler un peu négatif par rapport à Dice, mais il n'en est rien! En fait, Dice est un compilateur à la fois robuste, d'un rapport qualité/prix imbattable et qui a gardé toutes ces qualités: création de programmes rapides et fiables, facilité pour créer des exécutables purs, des options introuvables chez ses concurrents et qui facilitent la vie du programmeur comme l'adaptation des syntaxes unix pour les portages, les fichiers de configurations (__config), la pile dynamique pour les spécialistes des programmes récursifs, et j'en oublie. C'est vraiment un outil de développement indispensable pour l'amateur comme pour le professionnel. Il est rassurant de voir que son auteur a l'esprit ouvert et qu'a chaque bogue trouvé, il distribue une nouvelle version pour le corriger. Dommage que la distribution ne suive pas la qualité du reste!

Article précédent dans les numéros 56, 57, 58.

Laurent Faillie

CANDO

CanDo pas à pas (3)

Vers une application multimédia

Voici l'ensemble des scripts et routines de l'application. Les commentaires devraient vous permettre de vous y retrouver, reportez-vous aussi aux deux articles précédents si besoin.

Cartes et objets

```
- Carte "Principale"
Script BeforeAttachment        (exécuté avant que ne s'affiche la carte)
If Passage = 0   ; cette variable autorise une seule exécution du script
  Dos "Assign Discothèque: "||Char(34)||
                               TheCurrenDirectory||Char(34)
EndIf
Script AfterAttachment         (exécuté dès que s'affiche la carte)
ScreenTitleBar ON                 ; barre titre de l'écran visible
SetScreenTitle "Discothèque"      ; titre de l'écran
SetPrintFont "topaz",8
SetPrintStyle PLAIN ,2,3
SetPen 7,0
SetDrawMode JAM1
PrintText "GENRES",10,12          ; afficher du texte
PrintText "TITRES",12,105
If Passage = 0   ; cette variable permet d'exécuter qu'une seule fois
                 ; certaines instructions qui ne doivent pas être prise en
                 ; compte lorsque le script est exécuté suite à un retour
                 ; de la carte de visualisation
  Let Passage = 1              ; Passage change de valeur
  Do "ChargerGenre"            ; l'application démarre, le premier titre
                               ;  du premier genre est sélectionné
Else                           ; sinon, c'est n'est pas la première
                               ; exécution du script
  Do "AfficherTitre"           ; réafficher le titre sélectionné
EndIf

- Objet liste "Document.1"     (qui affiche le document
                                  "Discothèque:GENRES.Txt")
Script OnClick                 (exécuté)
Do "ChargerGenre" ;
Script OnDrag                  (exécuté lorsqu'on déplace la souris,
                                bouton de gauche enfoncé)
FastFeedBack on                ; pour accélérer le suivi de la souris
Do "ChargerGenre" ;
- Bouton "VoirBtn"
Script OnRelease               (exécuté lorsqu'on relâche le bouton
                                de la souris)
Let Son = Off                  ; mettre la variable Son sur "Off" pour
                               ; interdire l'écoute du son lors de
                               ; l'affichage de l'image
GotoCard "Visualisation"       ; changer de carte pour voir l'image
- Bouton "EcouterBtn"
Script OnRelease               (exécuté lorsqu'on relâche le bouton
                                de la souris)
Do "Ecouter"                   ; jouer le son
- Bouton "Voir&Ecouter"
Script OnRelease               (exécuté lorsqu'on relâche le bouton
                                de la souris)
Let Son = On                   ; mettre la variable Son sur "On" pour
                               ; autoriser l'écoute du son lors de
                               ; l'affichage de l'image
GotoCard "Visualisation"       ; changer de carte pour voir l'image
- Objet liste "Document.2"     (qui affiche le document"TITRES")
Script OnClick
Do "AfficherTitre"             ; afficher le titre cliquer dans la liste
Script OnDrag                  (exécuté)
Do "AfficherTitre"             ; afficher le titre de la liste qui se trouve
                               ; sous le pointeur de la souris
- Bouton "Suivant.Btn"         (pour passer au titre suivant)
Script OnRelease               (exécuté lorsqu'on relâche le bouton
                                de la souris)
WorkWithDocument "TITRES"         ; on utilise le document "Titres"
If TheLineNumber < LinesInDocument
                                  ; on n'est pas sur la dernière ligne
  MoveCursor DOWN                 ; descendre d'une ligne
Else                              ; on est sur la dernière ligne
  MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
                                  ; aller sur la première ligne
EndIf
Do "AfficherTitre"
Bouton "Précédent.Btn"   (pour passer au titre précédent)
Script OnRelease         (exécuté lorsqu'on relâche le bouton de la souris)
WorkWithDocument "TITRES"         ; on utilise le document "Titres"
If TheLineNumber = 1              ; on est sur la première ligne
  MoveCursorTo ENDOF DOCUMENT ; aller sur la dernière ligne
Else
  MoveCursor UP                   ; remonter d'une ligne
EndIf
Do "AfficherTitre"
- Carte "Visualisation"
Script AfterAttachmentCarte       (exécuté dès que s'affiche la carte)
Do "Voir"                         ; afficher l'image
If Son                            ; L'état de cette variable détermine
                                  ; si le son est joué ou non
  Do "Ecouter"                    ; jouer le son, si Son est sur On
EndIf
- Bouton "Retour"                 (bouton invisible qui recouvre l'écran
                                   et permet de cesser la visualisation)
Script OnRelease                  (exécuté lorsqu'on relâche le bouton
                                   de la souris)
GotoCard "Principale"
- Objet Bouton de droite de la souris
Script OnRelease                  (exécuté lorsqu'on relâche le
                                   bouton de droite)
Do "Ecouter"                      ; rejouer le son
```

Les routines

```
Routine "ChargerGenre"
SetAutoFileRequester Off
WorkWithDocument "TITRES"         ; on utilise le document "Titres"
Clear DOCUMENT                    ; il est effacé
WorkWithDocument "Caché"          ; on utilise le document "Caché"
Clear DOCUMENT                    ; il est effacé
WorkWithDocument "Discothèque:GENRES.txt"
                                  ; on utilise le document
                                  ; "Discothèque:GENRES.txt"
LoadDocument TheLine||".liste","Caché" ; charger le fichier
                        ; "genre.liste" dans le document "Caché", le
                        ; genre correspond à la ligne cliquée dans la
                        ; liste des genres, on y ajoute ".liste"
IfError                 ; il y a eu un problème, donc on considère qu'il
                        ;  n'y a aucun titre pour ce genre
  Do "AfficherTitre"    ; affichage (Aucun titre!)
  ExitScript            ; la routine est interrompue
EndIf
WorkWithDocument "Caché" ; retour au document "Caché"
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
                        ; curseur au début du document
SplitLine               ; mettre une ligne vide pour éviter que
                        ; SearchFor n'ignore la première ligne
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
                        ; curseur au début du document
SearchFor "DEBUT*",NOCASE
                        ; on recherche toutes les lignes
                        ; ayant "DEBUT*"
While SearchFound       ; tant qu'on trouve on boucle
  Let T = GetWord(TheLine,2,"*")
                        ; mettre le titre dans la variable T,
                        ; soit le deuxième mot de la ligne,
                        ; * séparant              ; les mots
```

```
  WorkWithDocument "TITRES"        ; on utilise le document "Titres"
  Type T, NEWLINE                  ; insérer le titre dans la liste
  WorkWithDocument "Caché"         ; retour au document "Caché"
  SearchFor "DEBUT*",NOCASE        ; chercher encore
EndLoop                            ; fin de boucle
WorkWithDocument "TITRES"          ; retour au document "Titres"
If TheLine = ""                    ; effacer dernière ligne vide
                                   ; si elle est vide
  Delete CHARACTER ,-1
EndIf
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
RefreshObject "Document.2"         ; rafraîchir l'affichage de l'objet
Do "AfficherTitre"
Routine "AfficherTitre"
WorkWithDocument "Titres"          ; on utilise le document "Titres"
Let TitreCherché = TheLine         ; mettre le titre (la ligne entière)
                                   ; dans la variable TitreCherché
WorkWithDocument "Comment"         ; on utilise le document "Comment"
Clear DOCUMENT                     ; pour effacer les commentaires
WorkWithDocument "Caché"           ; retour au document Caché
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT ; curseur au début du document
Nop                                ; chercher la marque du début du
                                   ; titre (soit DEBUT*TitreCherché)
SearchFor "DEBUT*" || TitreCherché, NOCASE
If SearchFound                     ; trouvé!
  Let TitreActuel = TitreCherché   ; on met à jour la variable
                                   ; TitreActuel
  MoveCursor DOWN                  ; descendre d'une ligne dans le
                                   ; document pour mettre le nom
  Let Image = TheLine              ; de l'image (la ligne entière)
                                   ; dans la variable Image
  MoveCursor DOWN                  ; descendre d'une ligne dans le
                                   ; document pour mettre le nom
  Let LeSon = TheLine              ;  du son (la ligne entière) dans
                                   ;  la variable LeSon descendre
  MoveCursor DOWN                  ;  d'une ligne dans le document
                                   ;  le nombre pour saisir x de ligne
                                   ;  qui compose le commentaire
  Let LigneDébut = TheLineNumber : mettre le numéro de ligne dans
                                   ; la variable LigneDébut
  Nop ; chercher la fin du titre
  SearchFor "FIN*",NOCASE
  If SearchFound                   ; fin du titre trouvée!
    Let LigneFin = TheLineNumber   ; mettre le numéro de ligne dans
                                   ; la variable LigneFin
    WorkWithDocument "Comment"     ; on utilise le document
                                   ; "Comment" pour y insérer le texte
                                   ; de commentaire contenu dans le
                                   ; document "Caché" et dont les
                                   ; variables LigneDébut, LigneFin,
                                   ; nous donnent le nombre de lignes
                                   ; à insérer
    InsertDocument "Caché",LigneDébut,LigneFin-LigneDébut
  EndIf
Else            ; le titre n'existe pas! (erreur dans le fichier?)
  Let TitreActuel = "Aucun titre!"
EndIf
SetPen 7,0
SetDrawMode JAM2
PrintText "Titre :",279,24
SetPen 3,0
PrintText LeftJustify(TitreActuel,60),343,24
Routine "Ecouter"
PlaySound LeSon,QUEUEPREVIOUS      ; jouer le son en attendant la
                                   ; fin du précédent (si besoin)
IfError            ; continuer si une erreur empêche de jouer le son
EndIf
Routine "Voir"
LoadPicture Image,"ImageBuffer" ; charger l'image dans "ImageBuffer"
IfError                   ; si c'est impossible on affiche un message
  PrintText "Impossible de visualiser",10,30
  PrintText image,10,60
  PrintText "Cliquez S.V.P...",10,90
Else                               ; sinon tout c'est bien passé,
                                   ; on montre l'image
  ShowPicture "ImageBuffer"
EndIf
ScreenTo FRONT                     ; remettre l'écran au premier plan
```

Le mois prochain nous verrons comment transformer cette application pour qu'elle s'occupe aussi de l'édition.

Guy Beteille

256 Couleurs AA

Chose promise, chose dûe: voici de quoi en faire voir de toutes les couleurs à votre Amiga AA, puisque nous allons nous pencher ce mois-ci sur les modes 'true-colors', le HAM nécessitant un article à lui tout seul. Allez, c'est parti...

True-colors, késako?

Derrière ce terme un peu savant que tous les graphistes connaissent bien, se cache en fait un concept très simple: à chaque couleur disponible dans la palette correspond un registre couleur. Le chipset AA autorisant une profondeur maximale de 8 plans, le nombre maximum de vraies couleurs est donc 2^8, soit 256.

Les registres couleurs

L'adressage des 256 registres de couleurs se fait sur 8 tranches de 32 registres chacune, à partir du registre COLOR ($0180). Ce n'est pas vraiment pratique, mais compatibilité oblige... On code le numéro de la tranche à laquelle on désire accéder dans les bits 13 à 15 du registre BPLCON3 ($0106). Contrairement au découpage quartets de poids fort/quartets de poids faible des composantes RGB (cf rubrique ASM Amiga-News n°61), l'ordre dans lequel on accède aux différentes tranches n'a pas d'importance.

La bitmap

C'est maintenant que les choses se corsent un peu: il est en effet nécessaire de bien comprendre l'architecture du coprocesseur vidéo pour assimiler les nouveautés. Dans l'ancien chipset, les données video étaient véhiculées, via DMA, sous forme de mots (16 bits); résultat: les pointeurs des bitplanes devaient donc êtres pairs pour être 'fetchés' correctement. En AA, le principe reste le même, mais devient plus flexible; on peut désormais sélectionner 4 modes différents: le mode compatibilité qui émule les anciens chipsets (transferts 16 bits), le mode burst 1, aussi appelé mode 2X, qui transfère les données sur 32 bits, le mode double burst 1 qui transfère sur deux fois 16 bits (?), et enfin le mode burst 2, ou 4X, qui transfère sur 64 bits. Vous l'avez compris, le plus performant est bien évidemment le mode 4X. La sélection du fetching mode se fait grâce aux bits 0 et 1 du registre FMODE ($01FC):

Bit 1	Bit 0	Mode
0	0	normal 16 bits
0	1	normal 32 bits
1	0	double 16 bits (32 bits)
1	1	double 32 bits (64 bits)

Seulement, cela amène aussi des contraintes d'alignement des bitmaps: en mode 2X, les pointeurs de bitplanes doivent être des multiples de 4 (32 bits), et en mode 4X des multiples de 8 (64 bits), pour être 'fetchés' correctement. De la même façon, la largeur des bitplanes doit respecter ces alignements: on ne peut pas, par exemple, créer un vrai écran de 352 pixels de large (sans modulos) en mode 4X!

Toujours pour la même raison, les valeurs à donner aux registres DDFSTRT et DDFSTOP varient en fonction du fetching mode, et leur précision diminue au fur et à mesure que la largeur de la bande augmente (16 pixels près en mode ECS, 32 en 2X et 64 en 4X); attention, cela peut induire des erreurs: par exemple, en mode 4X, on peut initialiser DDFSTRT et DDFSTOP respectivement à $28 et $a8, ou bien à $38 et $a0; on obtiendra dans les deux cas, en apparence, un écran de 320 de large

```
* Colors: demo mode 256 couleurs AA
* Par Lionel GUILLANG pour Amiga-News
          rsreset
OldCop    rs.l     1
OldDMA    rs.w     1
OldIRQ    rs.w     1
PPtr      rs.l     1
VARSIZE   rs.w     0
WaitBlt   macro
.WBlit\@  btst     #14,2(a6)
          bne.s    .WBlit\@
          endm
Main  lea      Vars,a5
      move.l   $4.w,a6
      lea      gfxname,a1
      moveq    #39,d0              ; KS 3.0 au moins
      jsr      -552(a6)            ; OpenLibrary()
      move.l   d0,a1
      move.l   a1,d0
      beq.w    Exit                ; problème
      move.l   38(a1),OldCop(a5)   ; copperlist actuelle
      jsr      -414(a6)            ; CloseLibrary()
      bsr      Make_Cop            ; init ma copperlist
      lea      $dff000,a6
      move.w   $1c(a6),OldIRQ(a5)  ; INTENAR
      move.w   $02(a6),OldDMA(a5); DMACONR
      or.l     #$80008000,OldDMA(a5)
* désactivation du système
      move.w   #$7fff,$9a(a6)      ; plus d'interruptions
      WaitBlt                      ; attend fin transfert
      move.w   #$7fff,$96(a6)      ; plus d'accès DMA
      move.l   #NewCop,$80(a6)     ; ma copperlist
      move.w   #%1000001111000000,$96(a6)
                                   ; DMACON
      move.w   d0,$88(a6)          ; copperlist activée
      bsr      Make_Screen     ; dessine les rectangles
      bsr      Cycle           ; cycle les 16M couleurs
      WaitBlt                      ; attend fin transfert
      move.w   #$7fff,$96(a6)      ; plus de DMA
      move.w   OldDMA(a5),$96(a6); rétablit DMA
                                   ; système
      move.w   OldIRQ(a5),$9a(a6)  ; rétablit int. système
      move.l   OldCop(a5),$80(a6)  ; copperlist système
      move.w   d0,$88(a6)          ; commutation
Exit  moveq    #0,d0               ; terminé
      rts                          ; bye !

** routine principale de cycle; la palette est manipulée
** dans un format simple (IFF, cf plus bas) et
**  convertie pour la copperlist seulement à la fin
Cycle  move.w  #255,d7          ; itérations G
       moveq   #0,d2            ; init G
       moveq   #0,d3            ; init B
       moveq   #1,d4            ; incrément B
.loop1   move.w  #255,d6        ; itérations B
.loop2   lea     Palette,a0     ; palette IFF
         moveq   #0,d0          ; init R
         move.w  #255,d5        ; itérations R
.loop3   move.b  d0,(a0)+       ; R
         move.b  d2,(a0)+       ; G
         move.b  d3,(a0)+       ; B
         addq.b  #1,d0          ; valeur R suivante
         dbf     d5,.loop3
.VSync   move.l  4(a6),d0       ; synchro raster
         lsr.l   #8,d0
         and.w   #$1ff,d0
         cmp.w   #200,d0
         bne.s   .VSync
         bsr     Update_CopList; palette dans coplist
         btst    #6,$bfe001     ; bouton souris ?
         beq.s   .skip          ; oui, on sort
         add.w   d4,d3        ; sinon valeur B suivante
         dbf     d6,.loop2
         addq.b  #1,d2          ; valeur G suivante
         neg.w   d4             ; inverse incrément B
         add.w   d4,d3
         dbf     d7,.loop1
.skiprts

** routine de dessin des 256 rectangles (16 lignes de 16
** rectangles chacune); on utilise le blitter parce que la
** largeur des rectangles est de 20 pixels: c'est plus
** simple !
Make_Screen
         lea     Pattern,a1     ; motif à reproduire
         moveq   #15,d7         ; itérations verticales
         moveq   #0,d4          ; init Y
.loop1   moveq   #15,d6         ; itérations horiz.
         moveq   #0,d3          ; init X
.loop2   move.w  d3,d0          ; X
         move.w  d4,d1          ; Y
         move.b  (a1)+,d2       ; couleur
         not.b   d2             ; inversée
         bsr     Draw_Rect      ; dessine le rectangle
         add.w   #20,d3         ; X rectangle suivant
         dbf     d6,.loop2
         add.w   #16,d4         ; Y rangée suivante
         dbf     d7,.loop1
         rts

** routine de dessin d'un rectangle de 20x16
Draw_Rect : (x,y,color) (d0/d1/d2)
         movem.l d2-d5,-(a7)
         move.l  PPtr(a5),a0    ; pointeur 1er bitplane
         move.b  d2,d4          ; couleur
         moveq   #0,d2
         move.w  d0,d2
         and.w   #15,d2         ; décalage blitter
         ror.w   #4,d2
         or.w    #$dfc,d2       ; D=A+B
         lsr.w   #3,d0
         and.w   #~1,d0         ; offset horizontal
         mulu    #40,d1         ; offset vertical
         add.w   d0,d1          ; offset total
         add.l   d1,a0          ; adresse
         swap    d2
         WaitBlt
         move.l  d2,$40(a6)  ; BLTCON0+BLTCON1
         move.l  #-1,$44(a6) ; BLTAFWM+BLATEWM
         move.l  #36,$64(a6); BLTAMOD+BLTDMOD
         move.w  #36,$62(a6); BLTBMOD
         moveq   #7,d5          ; couleur sur 8 bits
.loop    lsr.b   #1,d4
         bcc.s   .next          ; pas dans ce plan
         WaitBlt
         move.l  a0,$4c(a6)     ; BLTBPT
         move.l  a0,$54(a6)     ; BLTDPT
         move.l  #Box,$50(a6) ; BLTAPT
         move.w  #16*64+2,$58(a6) ; BLTSIZE (20x16)

.next    add.l   #40*256,a0     ; ptr bitplane suivant
         dbf     d5,.loop
         movem.l (a7)+,d2-d5
         rts

** initialisation de la copperlist
Make_Cop:
         lea     BPCop,a1       ; ptr 1er bitplane
         move.l  #Planes,d0     ; alignement sur un
```

sans aucun décalage des lignes, mais dans le premier cas celles-ci seront fetchées inutilement plus tôt, nécessitant quelques cycles supplémentaires d'où disparition d'un ou plusieurs sprites, ralentissement du blitter etc... En règle générale, il faudra mettre la valeur la plus grande possible dans DDFSTRT et la plus petite possible dans DDFSTOP: même si votre affichage semble correct du premier coup, faites d'autres essais!

En mode 4X, seules deux positions de fetching sont possibles de part et d'autre de l'écran: overscan ou non; il semblerait donc qu'il ne soit pas possible de programmer un scroll copper en overscan dans ce mode (devinez pourquoi!): c'est pas bien ça!

Voici des valeurs standard pour des écrans non-overscan centrés:

	LoRes	HiRes	S-HiRes
Mode ECS	**$38-$d0**	**$3c-$d0**	**$3e-$d2**
Mode 2X	**$38-$c8**	**$38-$d0**	**$3c-$d0**
Mode 4X	**$38-$a0**	**$38-$c0**	**$38-$d0**

N'oubliez pas que le pas diminue lorsque la résolution augmente (8 en LoRes, 4 en HiRes et 2 en Super-HiRes!).

Autre nouveauté dûe aux nouveaux alignements: le registre BPLCON1 ($0102) a été étendu de façon à pouvoir gérer des décalages de 0 à 255, à 35 nanosecondes près, soit un pixel Super-HiRes (contre 0 à 15 et 140 ns sous ECS). Les quatre bits supplémentaires sont les bits 11-10/9-8 pour le premier playfield et 15-14/13-12 pour le second. Par exemple un décalage de 56 pixels LoRes sur les deux playfields sera codé en $CC88.

Voyons maintenant comment définir la profondeur et la résolution horizontale; l'initialisation de la profondeur se faisait auparavant grâce aux bits 12 à 14 du registre BPLCON0 ($0100); cela n'a pas changé en AA, à un détail près: 3 bits ne permettant de coder que 8 valeurs différentes (0 à 7), il faut avoir recours au bit 4 pour commuter en mode 8 bitplanes; lorsqu'il est mis, les 3 autres sont ignorés. Inutile d'essayer d'activer 15 bitplanes!

En ce qui concerne les résolutions horizontales standard, pas grand chose de neuf; leur initialisation se fait aussi grâce au registre BPLCON0: par défaut on est en LoRes, le bit 15 active la HiRes, le bit 6 la Super-HiRes. Pour l'anecdote, sachez qu'il existe une quatrième résolution horizontale possible, désignée par le doux nom de UHRES, c'est-à-dire ultra-haute-résolution ! Ne me demandez pas à quoi elle correspond, je ne suis pas encore parvenu à l'activer de façon satisfaisante; tout ce que je peux dire pour l'instant, c'est qu'il faut mettre à un le bit UHRES (7) dans BPLCON0 ($0100) mais apparemment il y a d'autres registres à initialiser (BEAMCON0 par exemple). Affaire à suivre...

Autre nouveauté: les registres fenêtre (DIWSTRT et DIWSTOP) ont eux aussi été étendus; comme tous leurs bits étaient déjà affectés, un nouveau registre est apparu: DIWHIGH ($01E4). En voici la description:

Extension à DIWSTRT:						
Bits	**05**	**04**	**03**	**02**	**01**	**00**
	H10	**H1**	**H0**	**V10**	**V9**	**V8**
Extension à DIWSTOP:						
Bits	**13**	**12**	**11**	**10**	**09**	**08**
	H10	**H1**	**H0**	**V10**	**V9**	**V8**

Les autres bits sont pour l'instant inutilisés et doivent donc être mis à 0. Les bits de positions horizontales ont été décalés de façon à pouvoir définir la fenêtre à 35 nanosecondes près: l'ancien H0 est toujours H0 en LoRes *(140 ns)* mais devient H2 en Super-HiRes ou H1 en HiRes *(hum, c'est clair, non ?)*.

Et pour finir, les pointeurs de bitplanes: les quatre *(2x2)* supplémentaires nécessaires à une profondeur de 8 ont été ajoutés à la suite des anciens registres: ce qui donne $00F8 et $00FA pour le 7ème plan, $00FC et $00FE pour le 8ème.

Le programme

Le source que je vous propose ce mois-ci est un tantinet simplet, mais il présente l'avantage de bien mettre en évidence la façon d'activer un affichage 256 couleurs LoRes en mode 4X.

En résumé, il met en place un écran 320x256, dessine 256 rectangles de couleurs différentes, et cycle les 16.7 millions de couleurs disponibles en AA. Etant donné qu'il rafraîchit les 256 couleurs de la palette à chaque VBL, soit 50 fois par seconde, il faudra un certain temps *(un peu plus de 20 minutes, faites le calcul!)* pour que le cycle complet s'accomplisse devant vos petits yeux émerveillés!

Ah oui, j'allais oublier: cette fois encore, l'écran actif au moment où vous lancerez le programme, doit être balayé à 50 Hz, sous peine d'obtenir un affichage distordu.

Le mois prochain, un peu moins de couleurs mais un peu plus d'animation, puisque nous aborderons les sprites AA. Allez, ô r'vouère!

Lionel Guillang

```
        addq.l  #7,d0           ; multiple de 64 bits
        and.l   #~7,d0          ; pour le mode burst 2
        move.l  d0,PPtr(a5)
        move.w  #$e0,d2
        moveq   #7,d3           ; 8 bitplanes
.loop1  move.w  d2,(a1)+
        swap    d0
        move.w  d0,(a1)+        ; poids fort
        addq.w  #2,d2
        move.w  d2,(a1)+        ; poids faible
        swap    d0
        move.w  d0,(a1)+
        add.l   #40*256,d0      ; bitplane suivant
        addq.w  #2,d2
        dbf     d3,.loop1

* init de la palette
        lea     PalCop,a2       ; zone palette
        moveq   #7,d7           ; 8 tranches
        moveq   #0,d5           ; n° tranche de départ
.loop2  move.w  #$180,d4        ; registre COLOR
        moveq   #31,d6          ; 32 couleurs par tranche
        move.l  a2,a0
        move.w  #$106,(a0)+     ; registre BPLCON3
        move.w  d5,d0
        ror.w   #3,d0
        move.w  d0,(a0)+        ; poids fort
        lea     32*4(a0),a1     ; zone poids faible
        or.w    #$200,d0        ; poids faible
        move.w  #$106,(a1)+     ; BPLCON3
        move.w  d0,(a1)+
.loop3  move.w  d4,(a0)+
        move.w  d4,(a1)+
        addq.l  #2,a0           ; RGB à 0
        addq.l  #2,a1           ; idem
        addq.w  #2,d4           ; registre suivant
        dbf     d6,.loop3
        lea     33*4*2(a2),a2; adr. tranche suivante
        addq.w  #1,d5           ; n° tranche suivante
        dbf     d7,.loop2
        rts

** routine de conversion d'une palette au format IFF
** (3 octetsR,G,B par couleur) en valeurs adaptées à
** la copperlist
Update_CopList
        movem.l d6/d7/a2-a4,-(a7)
        lea     Palette,a0      ; palette format IFF
        lea     PalCop+6,a3     ; 1ère tranche poids fort
        lea     33*4(a3),a4     ; 1ère tranche p. faible
        moveq   #7,d7           ; 8 tranches
.loop1  moveq   #31,d6          ; 32 couleurs par tranche
        move.l  a3,a1
        move.l  a4,a2
.loop2  moveq   #0,d0
        move.b  (a0),d0         ; R
        lsl.w   #4,d0           ; quartet de poids fort
        move.b  1(a0),d0        ; G
        and.b   #$f0,d0         ; quartet de poids fort
        move.b  2(a0),d1        ; B
        lsr.b   #4,d1           ; quartet de poids fort
        or.b    d1,d0
        move.w  d0,(a1)         ; registre poids fort

* idem pour les quartets de poids faible
        moveq   #0,d0
        move.b  (a0)+,d0
        and.b   #15,d0
        lsl.w   #8,d0
        move.b  (a0)+,d0
        lsl.b   #4,d0
        move.b  (a0)+,d1
        and.b   #15,d1
        or.b    d1,d0
        move.w  d0,(a2)         ; registre de poids faible
        addq.l  #4,a1           ; couleur suivante
        addq.l  #4,a2
        dbf     d6,.loop2
        lea     33*4*2(a3),a3; tranche suivante
        lea     33*4*2(a4),a4
        dbf     d7,.loop1
        movem.l (a7)+,d6/d7/a2-a4
        rts
        Section Colors1,data

** motif des rectangles dessinés à l'écran; chaque octet
** représente le numéro de la couleur à utiliser pour le
** rectangle correspondant (16 lignes de 16 rectangles)
Pattern
  dc.b 255,254,253,252,251,250,249,248,247,246,245,244
  dc.b 243,242,241,240,196,195,194,193,192,191,190,189
  dc.b 188,187,186,185,184,183,182,239,197,144,143,142
  dc.b 141,140,139,138,137,136,135,134,133,132,181,238
  dc.b 198,145,100,099,098,097,096,095,094,093,092,091
  dc.b 090,131,180,237,199,146,101,064,063,062,061,060
  dc.b 059,058,057,056,089,130,179,236,200,147,102,065
  dc.b 036,035,034,033,032,031,030,055,088,129,178,235
  dc.b 201,148,103,066,037,016,015,014,013,012,029,054
  dc.b 087,128,177,234,202,149,104,067,038,017,004,003
  dc.b 002,011,028,053,086,127,176,233,203,150,105,068
  dc.b 039,018,005,000,001,010,027,052,085,126,175,232
  dc.b 204,151,106,069,040,019,006,007,008,009,026,051
  dc.b 084,125,174,231,205,152,107,070,041,020,021,022
  dc.b 023,024,025,050,083,124,173,230,206,153,108,071
  dc.b 042,043,044,045,046,047,048,049,082,123,172,229
  dc.b 207,154,109,072,073,074,075,076,077,078,079,080
  dc.b 081,122,171,228,208,155,110,111,112,113,114,115
  dc.b 116,117,118,119,120,121,170,227,209,156,157,158
  dc.b 159,160,161,162,163,164,165,166,167,168,169,226
  dc.b 210,211,212,213,214,215,216,217,218,219,220,221
  dc.b 222,223,224,225

gfxname dc.b    'graphics.library',0
        Section Colors2,data_C
NewCop  dc.w    $008e,$2c7f,$0090,$2cbf; fenêtre
        dc.w    $0092,$0038,$0094,$00a0; fetch
        dc.w    $0102,$0000             ; décalage
        dc.w    $0140,0,$0142,0,$0144,0,$0146,0
                                        ; pas de sprite

** ici les 8 tranches de la palette; chacune est divisée en
** 2 parties: d'abord les quartets de poids fort puis
** ceux de poids faible
PalCop  dcb.l   (32+1)*2*8,0
        dc.w    $0100,$0210     ; 256 couleurs
        dc.w    $0108,0,$010a,0 ; modulos
BPCop   dcb.l   16,0            ; bitplanes
        dc.w    $01fc,$0003     ; mode burst 2 (4X)
        dc.w    $ffff,$fffe     ; fin de liste
Box     dcb.l   16,$ffff000
        Section Colors3,BSS
Vars    ds.b    VARSIZE
Palette ds.b    256*3
        Section Colors4,BSS_C
Planes  ds.b    256*40*8+8  ; ici les bitplanes ne sont
                            ; pas forcément alignés,
                            ; d'où les 8 octets
        END                 ; supplémentaires
```

AMOS et AmigaDos

Effets de transitions

Comme je vous l'ai montré le mois dernier, on peut vraiment réaliser de chouettes effets avec bien peu de choses, comme par exemple, un effet de transition d'une image à une autre en quelques lignes d'AMOS.

Il ne s'agit pas là d'utiliser les commandes **Appear** ou **Fade** dont les applications sont vraiment restreintes, mais une routine maison qui fait apparaître progressivement l'image sous la forme d'une mosaïque.

Quelques mots sur les transitions

Pour ceux qui ne le sauraient pas, ce qu'on appelle transition est le passage d'une image affichée à l'écran à une autre image. Cela peut se passer de différentes façons, la plus courante étant d'afficher directement la seconde image.

On peut aussi passer par un fade: les couleurs de l'image actuelle deviennent toutes progressivement noires *(ou d'une autre couleur)* puis on exécute l'opération inverse pour laisser apparaître progressivement la seconde image. Il y a ensuite les méthodes par superposition: la seconde image recouvre progressivement l'image actuelle pour finir par prendre complètement sa place à l'écran. C'est ensuite la façon dont le recouvrement se fait qui permet d'obtenir encore d'autres effets *(rideau, escalier, mosaïque (?!), volet...).*

Parmi les transitions que je n'ai pas citées, il y a celles agissant directement sur le Screen Display de l'écran courant, en le faisant disparaître vers le haut ou vers le bas, ou sur le Screen Display de l'écran à afficher, en le faisant arriver par le haut ou par le bas et par dessus l'écran courant. Après ce petit tour d'horizon, nous allons étudier de plus près le programme mettant en oeuvre une transition par superposition des deux images, celle que j'ai appelée mosaïque. Le nom n'est peut-être pas fabuleux mais il est assez représentatif de l'effet obtenu.

Le programme

Il s'agit de faire apparaître une image à l'écran par petits carrés (ici de 8x8 pixels) et à des positions aléatoires. En effet, il y aurait bien peu d'intérêt à les afficher les uns à la suite des autres ligne par ligne, bien sagement. Partons donc du fait que nous avons deux écrans (l'un affiché, l'autre caché, dans lequel on travaille) de largeur SX et de hauteur SY. Chaque carré est de côté BSIZE. Notez qu'il est préférable que SX et SY soient des multiples de BSIZE et que la transition devient très lente si vous prenez une valeur inférieure à 4 pixels.

Le calcul du nombre de carrés est assez simple: SX/BSIZE en largeur et SY/BSIZE en hauteur, ce qui nous donne un total de NBT=SX*SY/BSIZE^2.

Pour faire apparaître aléatoirement chacun de ces carrés, on utilise un tableau de NBT éléments dans lequel on va mettre aléatoirement toutes les valeurs entre 0 et NBT. En fait c'est comme si on battait un jeu de cartes. Pour y arriver, on initialise d'abord le tableau avec toutes les valeurs de 0 à NBT (dans l'ordre), et à chaque fois qu'on mélange les cartes (Procédure SHUFFLE) on échange le contenu de deux éléments du tableau pris au hasard, et on recommence NBT fois. Cette méthode n'est pas excellente statistiquement mais elle convient parfaitement pour notre application et en plus elle est très très rapide. Si vous souhaitez vous essayer sur ce genre de routine, n'oubliez pas que chaque valeur ne doit apparaître qu'une seule fois dans le tableau!

Ensuite il ne reste plus qu'à exploiter le contenu de notre tableau (qui contient des valeurs entre 0 et NBT-1). C'est le rôle de la procédure T_TRANSIT qui pour chaque élément du tableau T(), calcule les coordonnées du carré correspondant et le copie de l'écran 1 vers l'écran 0.

J'allais oublier de vous parler de la procédure DESSIN qui dessine n'importe quoi dans l'écran 1. Vous pouvez donc la remplacer par un Load Iff, ou tout autre façon de le remplir, adaptée au contexte dans lequel vous allez réutiliser cette routine.

Conclusion

Voilà, vous n'avez plus qu'à taper ce magnifique programme dans votre éditeur, à le lancer et à appuyer sur une touche lorsque le son de la cloche se fait entendre.

Denis Bernard

Klub AMOS France BP 133
18003 BOURGES CEDEX
Tel: (16) 48 65 14 56

Le point sur les dernières updates d'AMOS et AMOS Pro

AMOS: Version 1.36, fonctionne parfaitement sur Amiga 1200 et 4000. Est installable sans aucun problème sur disque dur.

AMOS Compiler: Version 1.36, fonctionne parfaitement sur Amiga 1200 et 4000. Est installable sans aucun problème sur disque dur.

AMOS Pro: Version 1.12, fonctionne parfaitement sur Amiga 1200 et 4000. Est installable sans aucun problème sur disque dur.

Si j'insiste sur la compatibilité 1200 et 4000, c'est pour éclaircir les choses à ce sujet, car j'ai lu dans le numéro 63 d'Amiga News qu'AMOS Pro n'accepterait pas le chipset AA... **C'est vrai dans le cas de la version 1.0 d'AMOS Pro** *(écrite avant que Commodore ne fournisse les docs Hardware du chipset AA)*, mais avec les dernières mises à jour (qui ont plus de 6 mois), la gamme AMOS est maintenant complètement opérationelle sur tous les Amiga!

Sachez aussi que seules ces mises à jour sont distribuées en Domaine Public. Il est vrai qu'une version 2.0 d'AMOS Pro est distribuée avec l'AMOS Pro Compiler, mais cette mise à jour n'est pour le moment pas Domaine Public (rien de nouveau pour l'utilisateur) et aucune autorisation de distribution n'a été donnée par *Europress Software Ltd.*

```
' Transition 'Tiles' par Denis BERNARD
' Ce programme est DOMAINE PUBLIC
Set Buffer 8
' taille de l'écran
SX=320 : SY=256
BSIZE=8
NBT=(SX/BSIZE)*(SY/BSIZE)
' déclaration du tableau de travail
Dim T(NBT-1)
' initialisation du tableau
For I=0 To NBT-1 : T(I)=I : Next I
' ouverture de deux écrans lowres
Screen Open 0,SX,SY,8,Lowres
Curs Off : Cls 0 : Flash Off
Screen Open 1,SX,SY,8,Lowres
Curs Off : Cls 0 : Flash Off
Screen To Front 0
Do
   ' initialisation de l'écran
   DESSIN
   ' initialisation des données
   SHUFFLE
   ' On signale qu'on est prêt pour la transition
   Bell
   Wait Key
   ' Transition de l'écran caché (1)
   ' vers l'écran avant (0)
   T_TRANSIT[1,0]
Loop
' Procédure d'initailisation de T()
Procedure SHUFFLE
   ' on partage le tableau T() avec le reste du prog.
   Shared T(),NBT
   ' Répartition des valeurs dans le tableau
   For I=0 To NBT-1
      Swap T(Rnd(NBT-1)),T(Rnd(NBT-1))
   Next
End Proc
' Procédure de dessin des écrans
Procedure DESSIN
   Shared SX,SY
   S=Screen
   Screen 1
   F=Rnd(7) : Cls F
   For I=0 To 25
      X=Rnd(SX-101)+50 : Y=Rnd(SY-101)+50
      R=Rnd(49)+1 : T=Rnd(2)
      Repeat : E=Rnd(7) : Until E<>F
      Ink E
      If T=0
         Circle X,Y,R
      Else If T=1
         Bar X-R,Y-R To X+R,Y+R
      Else
         Box X-R,Y-R To X+R,Y+R
      End If
   Next I
   Screen S
End Proc
' Procédure de transition
Procedure T_TRANSIT[SRC,DEST]
   ' on partage le tableau T() avec le reste du prog.
   Shared T(),NBT,BSIZE,SX
   Screen DEST
   For I=0 To NBT-1
      X=(T(I) mod(SX/BSIZE))*BSIZE
      Y=(T(I)/(SX/BSIZE))*BSIZE
      Screen Copy SRC,X,Y,X+BSIZE,Y+BSIZE
To DEST,X,Y
   Next I
End Proc
```

La multi-sélection n'a pas disparu

Monsieur,

Je vous écris au sujet du courrier des lecteurs du numéro 61 à propos de la lettre de Philippe Ferrucci concernant la multisélection de fichiers: elle est toujours présente, sous les WB 2.0 et 3.0, mais elle a légèrement changé de syntaxe. Par exemple, pour effacer les fichiers "rename" et "dir" dans le tiroir C, l'ancienne commande **delete c:rename|dir** s'écrit maintenant **delete c:(rename|dir)**

il suffit simplement de rajouter les parenthèses. Il est maintenant aussi possible d'exclure des fichiers :

dir df0:~(#?.info)

affichera tous les fichiers du disque df0: sauf les icônes.

Autre exemple:

delete c:~(a#?|z#?)

effacera tous les fichiers du répertoire sauf ceux qui commencent par a ou z.

Mikaël Zajac (93)

Please insert...

Monsieur,

Je suis débutant avec un Amiga 1200 + 4Mo de fast + disque dur 80 Mo et désire installer et faire fonctionner les logiciels à partir de la partition 1 de mon disque dur.

Pour exemple, après avoir copié les 3 disquettes de "Disney Animation Studio" sur le work: (hd1:) de mon disque dur, je clique sur l'icône pour lancer le programme. Après quelques secondes d'exploration sur le disque dur, le message suivant apparaît:

"Please insert your original Animation Studio Disk in drive df0:"

Comment procéder pour:

-forcer le programme à rechercher les informations, à travailler et à créer les fichiers destination automatiquement sur hd1: ?

-faire une installation performante des logiciels sur un disque dur?

Par ailleurs, désirant créer une petite animation incluant du morphing, pourriez-vous me préciser si Cinemorph accepte en entrée le format de fichier (Anim ou Iff) créé par "Disney Animation" et vice versa? Sinon, quel est celui à utiliser dans les deux sens?

Quel est le nombre de couleurs exploitables (8, 16, 32) par Cinémorph et, à l'heure actuelle, sa notice est-elle déjà francisée?

Roland Schott (67)

Marc: *Pour installer des logiciels sur disque dur, il suffit en général d'utiliser le logiciel d'installation livré avec le programme que vous désirez installer, ou de se reporter au manuel d'utilisation de ce dernier s'il n'y a pas de logiciel d'installation. Toutefois si vous n'arrivez toujours pas à installer votre programme, il faut commencer par créer un tiroir sur votre disque dur dans lequel vous allez copier le contenu des disquettes du programme. Ensuite, vous devrez rajouter dans votre startup-sequence (le fichier user-startup dans le tiroir s), le ou les lignes de "assignations", qui vont permettre au programme de savoir où il devra aller chercher les données dont il a besoin pour fonctionner.*

Exemple: Imaginons que nous voulions installer le logiciel "Prog" sur la partition hd1: dans un tiroir "Graphisme", et supposons qu'il n'y ait qu'une disquette (qui s'appelle Programme_disk1), l'assignation correspondante sera:

Assign programme_disk1: hd1:graphisme

En ce qui concerne, la compatibilité de Cinémorph avec les formats IFF/Anim, il n'y a pas de problème. Cinemorph supporte bien ces formats. Enfin, Cinemorph ayant la possibilité de travailler sur des images 24 bits, il pourra sans problème exploiter 16 millions de couleurs.

Ed: *Certains programmes utilisent la disquette d'origine comme une protection contre la copie et même après installation sur disque dur ils refusent de démarrer si l'utilisateur n'insère pas la disquette.*

*La traduction de **CineMorph** sera disponible en janvier 1994. Une mise à jour, y compris une nouvelle version du logiciel, sera proposée par le distributeur, CIS.*

Problème de communication

Cher Amiganews,

Je vous écris cette lettre pour vous demander si vous pourriez prendre contact avec la société FBI avec laquelle vous êtes en rapport de temps en temps (test de leur VBS, courrier des lecteurs...), car j'ai de plus en plus de mal à comprendre la philosophie de cette société après avoir vainement essayé d'obtenir un renseignement sur le Video Backup System (VBS) que j'ai acheté chez eux. En effet j'utilise depuis peu ce système de backup (système que je trouve très économique et surtout très pratique) sur un Amiga 1200.

Malheureusement, la version du programme que je possède présente quelques bugs lors de son utilisation avec le système 3.0 de l'A1200. En particulier après un ou plusieurs backups,il y a soit un bogue de gestion des menus déroulants soit un beau plantage du système.

Il y a donc maintenant environ 1 mois, j'ai écrit à FBI pour savoir si il avait une version du programme qui serait compatible avec l'A1200 ou à défaut une version anglaise ou mieux une version française. Ne recevant aucune réponse après deux semaines d'attente, je leur ai donc écrit une deuxième lettre. Je n'ai toujours pas reçu de réponse de leur part.

J'ai remarqué que la nouvelle société CUDA vendait également un système de vidéo backup. J'ai donc contacté cette société qui m'a affirmé que leur version du VBS était compatible avec l'A1200.

Thierry Leretour (76)

Marc: *J'ai contacté la société FBI et ils m'ont répondu qu'ils n'avaient pas de version du VBS compatible avec l'A1200. Pour le remboursement ce sera difficile vu que vous avez le VBS depuis février. Nous n'avons pas encore testé le système de sauvegarde vidéo vendu par CUDA.*

Ed: *En général, le téléphone est un meilleur moyen que le courrier pour communiquer avec les sociétés. Il faut un quart d'heure pour répondre à un courrier et une minute pour répondre au téléphone. Si une société ne répond pas, ou répond mal, au téléphone, il est toujours temps d'envoyer une lettre recommandée...*

"File is not executable"

Cher AmigaNews,

Je viens de recevoir de chez "Duchet computers" en Angleterre deux logiciels DP "Amos". Pour le premier, Amos, pas de problèmes, j'ai du reste testé votre scrolling vertical du numéro d'octobre 93 -> SUPER. Sur le deuxième Coverdisk 426 il y a au 1 jeu Lemmings II puis Install_amos_Demo, Install_Amos_Extras, Install_Amos_Bullfrogs_Files.

Lorsque je clique sur "demo" une fenêtre IconX s'ouvre et un fichier se désarchive, puis on me demande d'insérer un volume "empty". J'insère donc une disquette préalablement formatée et le désarchivage s'inscrit sur mon volume empty. Idem pour "extras" (auparavant j'ai renommé une disquette empty -> extras). Quand je clique sur cette disquette qui s'affiche Amos_extras seule la poubelle s'affiche. Je clique sur "show all files", et là tous les

fichiers désarchivés s'inscrivent mais chaque fois que je clique sur un de ces fichiers une fenêtre m'indique "file is not executable".

1- Comment faire fonctionner cette disquette?

2- Quel lien a t-elle avec la disquette Amos?

Pierre Rallo (69)

Marc: *Cette disquette extras est une disquette d'extension pour Amos Elle contient entre autres des exemples, et des utilitaires qu'on peut appeler à partir d'Amos. Donc il suffit de charger Amos, et ensuite d'insérer la disquette Amos_extras pour pouvoir bénéficier de son contenu.*

Comment utiliser mon disque dur IDE avec mon 1200?

Monsieur,

Etant possesseur d'un A1200 hd 80 Mo + Blizzard 4 Mo, j'aurais quelques questions à vous poser:

1- J'ai lu quelque part que le 1200 pouvait contrôler deux disques durs IDE. J'ai un Seagate 3.5 que j'utilise avec mon A500 et que je voudrais bien récupérer. Y a t-il une possibilité de le brancher en interne sans supprimer DF0? Si oui comment? Ou faut il obligatoirement passer par le connecteur PCMCIA? Si oui, êtes-vous au courant si quelqu'un (Archos peut-être) vend des cartes sans disque dur ou si mon Seagate (ST 3195A-170 Mo) serait compatible?

2- Passionné d'images de synthèse et d'animations, j'aimerais me lancer dans la 3D. J'aurais voulu savoir si l'adjonction d'un coprocesseur à ma blizzard accélèrera vraiment la vitesse de calcul? Y a t-il une grande différence entre un 25-33-40 MHz? Je me doute qu'un 50 MHz est deux fois plus rapide qu'un 25 MHz, mais remarquerai-je la différence?

Le 68020 supporte t-il toutes les fréquences? Le coprocesseur est-il récupérable pour une carte 68030? Est-ce que cet investissement (environ 1000 Frs 882-33) se rentabilisera avec des logiciels comme REAL ou IMAGINE?

3- Quand j'ouvre mon boot selector, en plus de DF0 et DF1, j'ai un 3ème Device qui s'appelle CC0 (priorité 3 carddisk-0). De même quand je lance la commande **format** dans le Workbench, je trouve cette unité CC0=20 Ko. Est-ce un cache pour le disque dur ou cela vient-il de ma Blizzard? Puis-je l'utiliser? Comment? A quoi ces 20 Ko peuvent-ils me servir?

4- J'ai entendu dire que SONY aller sortir un camescope avec des cassettes DCC (support numérique). Pourra t-on exploiter directement les images dans l'Amiga? Si oui le digitaliseur et le genlock ne vont-ils pas devenir inutiles?

Pascal Chiozzi (67)

Marc: *1-Vous pouvez utiliser votre disque dur 3.5 de 170Mo sur votre 1200, notamment grâce au boîtier Overdrive (qui est disponible sans disque dur au prix de 850F) de chez Archos sur port PCMCIA, mais aussi grâce au XDS-system de chez EDI sur le connecteur interne. Oui, le contrôleur interne peut contrôler deux disques durs, donc avec un câble et une alimentation vous pouvez aussi installer votre disque dur dans un boîtier externe de votre propre fabrication.*

2- Je ne peux que fortement vous recommander l'acquisition d'un coprocesseur arithmétique 68882 pour votre Blizzard. Quant au choix de la fréquence de celui-ci, bien entendu, plus celle-ci est élevée, plus les calculs seront rapides, mais au delà de 33 Mhz le prix grimpe très vite, et le gain de vitesse n'est à mon avis pas proportionnel. C'est pourquoi je pense que le meilleur compromis est un 68882 à 33 Mhz. Bien sûr, si vous achetez un jour une carte 68030 avec un emplacement pour coprocesseur 68882 vous pourrez récupérer celui de votre Blizzard, pour l'y installer.

3- Le device CC0 est le device de Commodore correspondant au port PCMCIA. Vous ne pouvez pas pour l'instant en

faire grand chose sans y insérer une carte, peut-être le désactiver afin de récupérer 20 Ko, mais bon, on est quand même pas à 20 Ko près...

4- Alors là, je serais fort surpris que SONY sorte un camescope avec des cassettes DCC, qui sont l'oeuvre de l'un de ses concurrents, PHILIPS. Bien sûr, on peut tout à fait imaginer un logiciel nous permettant d'utiliser directement ces images aux formats numériques, et effectivement les genlocks et les digitaliseurs seraient inutiles. Toutefois un tel camescope ne serait certainement pas très abordable.

***Ed:** Commodore France a informé un de nos lecteurs que le manuel du disque dur de l'Amiga 1200 n'est fourni qu'avec "les packs disque dur Commodore". Cependant, un revendeur peut commander chez Commodore, auprès du service pièces détachées, le manuel installation du disque dur sous la référence P/N 371 001-01.*

Amiga et radiocomms

Messieurs,

Cela fait plus de quatre ans que je possède un Amiga 500 et plus de cinq ans que je fais de la radio-communication. Mais voilà, je m'aperçois que très peu de personnes parlent de la radiocommunication dans votre revue et très peu de logiciels existent ou sont connus du public. On ne va tout de même pas me dire que l'Amiga n'est pas capable de faire ce que fait une vulgaire calculatrice Amstrad cpc464 (ou bien un PC).

Je possède quelque logiciels DP qui démontrent très bien la supériorité de l'Amiga dans ce domaine, alors pourquoi ne pas en parler? Je ne vais tout de même pas me payer un 486 DX 50 pour pouvoir gérer de très simple interfaces ou des images (Fax) que même un A500 de base est capable de gérer. Ce n'est pas avec ma solde que je vais obtenir un crédit pour me payer une betterave de PC.

Je suis donc en train d'écrire moi-même un logiciel pour pouvoir gérer mon émetteur-récepteur, mais je me heurte à un problème qui est le suivant: il me manque les adresses du port parallèle, pour pouvoir utiliser les 8 bits de sortie via un multiplexeur. Et pendant que j'y suis, il me manque aussi celles des ports joysticks et du port série. Je sais que ces adresses doivent se trouver dans une quelconque Bible de l'Amiga, mais je n'ai pas envie de mes les payer toutes et surtout pas les moyens financiers.

Ludo

Marc:

Port Parallèle:

Les registres à utiliser sont ceux des CIA A et B aux adresses respectives $bfe000-$bfef01 et $bfd000-bfdf00. Chaque CIA comporte donc 15 registres de 8 bits. En voici la description rapide. Pour plus d'informations, je vous conseille grandement de vous procurer le Hardware Reference Manual de Addison-Wesley (ISBN 0-201-11077-6), si vous parlez anglais, sinon la Bible de l'Amiga de l'éditeur Micro Application pourra vous être d'un grand secours.

CIA-A	CIA-B	Nom	Définition
bfe001	bfd000	PRA	Données Port A
bfe101	bfd100	PRB	Données Port B
bfe201	bfd200	DDRA	Direction Port A
bfe301	bfd300	DDRB	Direction Port B
bfe401	bfd400	TALO	Minuterie A (octet bas)
bfe501	bfd500	TAHI	Minuterie A (octet haut)
bfe601	bfd600	TBLO	Minuterie B (octet bas)
bfe701	bfd700	TBHI	Minuterie B (octet haut)
bfe801	bfd800	E.LSB	eventcounter bit(0-7)
bfe901	bfd900	E.MID	eventcounter bit(8-15)
bfea01	bfdA00	E.MSB	eventcounter bit(16-24)
bfeb01	bfdb00	Inutilisé	
bfec01	bfdc00	SDR	Données série
bfed01	bfdd00	ICR	Contrôle interruption
bfee01	bfde00	CRA	Contrôle Port A
bfef01	bfdf00	CRB	Contrôle Port B

Port série:

3 registres, 2 en écriture (W) et un en lecture (R)

SERPER(W) $dff032 (sélection du taux de transfert à l'aide des bits 0 à 14)

SERDAT(W) $dff030 (contient les données émises bits 0 à 8 + stop bit 9)

SERDATR(R) $dff018 (bits 0 à 7 données reçues dans le buffer, bit 8 stop bit ou données reçues suivant que l'on est en mode 8 ou 9 bits de données, bit 9 bit stop, bit 11 niveau du signal RXD, bit 12 registre décalage d'émission est vide, bit 13 le buffer d'émission est vide, bit 14 buffer de réception est plein, bit 15 dépassement du registre à décalage de destination).

Ports joystick :

Adresse $dff00A pour le port 0

Adresse $dff00c pour le port 1

*ces deux adresse sont des registre 2 * 8 bits*

haut = bit9 xor bit 8

gauche= bit 9

droite = bit 1

bas = bit1 xor bit 0

pour la souris, les bits 0 à 7 renferment le compteur déplacement horizontal, et les bits 8 à 15 celui pour le déplacement vertical de la souris.

Boutton de la souris:

Le gauche (ou bouton du joystick dans le port 0)= bit 6 du registre $bfe001.

Le droit = Bit 10 du registre $dff016.

Voilà j'espère que cela pourra vous aider dans le développement de votre logiciel.

Je ne comprends plus rien!

Monsieur,

Je possède un Amiga 600 depuis 10 mois avec un moniteur 1085S. Je désire prendre un A1200. Mais puis-je garder mon moniteur 1085S?

Dans votre article du mois d'octobre il n'est pas facile de s'y retrouver. Le 1085S supportera t-il toutes les nouvelles résolutions du A1200 (HAM, HAM8, AGA)? Je ne comprends plus rien.

P. Calamia (83)

***Ed:** Rassurez-vous, la grande majorité des utilisateurs de 1200 ont gardé leurs moniteurs 1084 ou 1085. Il peuvent utiliser tous les modes "PAL" des nouvelles Préférences, et visualiser les images HAM8 (265000 couleurs) en 724x566 ou même 1448x566 (overscan).*

Les modes qui ne sont pas utilisables avec les moniteurs non-multisync sont les modes en haute résolution sans scintillement, qui remplacent en quelque sorte les cartes flicker fixer et permettent, grâce à leurs hautes vitesses d'affichage, une image stable.

Votre moniteur est obligé, pour obtenir une image haute résolution, d'utiliser un mode entrelacé, c'est à dire d'afficher l'image en deux passes sur l'écran, et le résultat est un écran qui scintille. C'est plus ou moins gênant suivant votre application. Si vous faites beaucoup de traitement de texte et que vous avez absolument besoin de le faire en haute résolution il vaut mieux acheter un moniteur multisync pour votre 1200 (Commodore propose le A1942 au prix de 3546F). Mais il est parfaitement possible de faire du traitement de texte dans les modes PAL non-entrelacés de l'Amiga (724x283) avec votre moniteur 1084S.

Appel d'offre

Cherche tous documents informatiques concernant le dauphin (cétacé), animation, images, sons, tous formats Amiga et PC pour une thèse. Je cherche également des société qui pourraient me digitaliser des bandes vidéo, des images à des prix raisonnables. Je rembouse les disquettes, les frais d'envois et le service. Contacter moi au 32 25 94 55

L'association Corsaire Production étudie toute proposition de location et vente de matériel pour l'élaboration d'un projet de télévision locale temporaire par réseau hertzien (régie, caméra, magnétoscope type 8mm ou Hi8, émetteur, intercom, éclairage, sonorisation, etc...), les seuls ordinateurs autorisés sur le plateau seront des Amiga. Les dossiers doivent parvenir avant fin janvier 1994 à: *Corsaire Production , A6 la rocade, 91160 Longjumeau*

Petites annonces

Vds Extension de mémoire pour A2000 de 4 Mo RAM 1400F. A3000 avec DDur 40 Mo 5600F. Vds logiciel DeLuxe Paint III 250F. Tel: 34.53.00.59

Tower A500 WB/ 2.04, 2 Mo chip, ECS, clavier séparé, touch pause et reset, affichage 8 Mhz, Prix 2000F. Carte controller 4 Mo/ sec + Ext 8Mo + DD 42 Mo pour Amiga, Prix: 3000F. Digitaliseur vidéo 8/ 21 bits Digiview 4.0 (peut digitaliser en couleurs une image noir et blanc. Prix: 950F. Gen Lock commodore avec filtre éléctronique RVB + logiciels de titrage et d'effet (volet, masque etc...) Prix: 2000F. Table d'effet numériques: solarisation, volets effet négatif, fondus, mixage audio etc..., Sansui VX 99, 64 volets possibles. Prix: 2000F. Camescope Canon Pro E 708/ 8MM Pal/ Entrée et sortie Audio et vidéo/ Zoom 8/ 2 micros (télé) télécommande à infrarouge/ support d'épaule avec ceinture prix: 5000F. Echange possible. Mr Duterte 47.32.42.79 Bur: 41.30.11.16

A2000 2.0 + 1084: 2200F, DD 120: 2000F, RAM 2 Mo: 800F, YAM Midi PSS 795: 1500F, DCTV: 1800F, DIGIV: 300F. TEL: 34.32.00.59

A1200 (2Mo Chip Ram) + contrôleur SCSI GVP (4Mo Fast Ram avec 68882 33Mhz) + Disque Seagate 300Mo 5.25 Pouce. Le tout pour 7500Frcs: 16.1.42.29.87.70

Volumn 4D V4.0 ray tracing 800F, PersonnalPaint 300F, Pov Ray & MandelMania (version françaises) + Nb utilitaires graphiques 250F, Power Packer V4.0 100F, Easy Amos 150F, Kit developpeur commodore 100F, DataSwitch + câble 100F, lecteur externe 300F. Tel: 16.1.49.60.93.95 ap 19h.

DD A590 (20 Mo + 1 Mo RAM): 1000F. Originaux pour Amiga: Combat Air Patrol, Gunship 2000, Dogfight 150F. Tél: 16.1.30.23.06.80 (versailles).

Vds Scala MM V2.11 Fr 3000F, vidéo director Fr 1100F (Port compris). Tel: 35.69.68.66 Patrick Leroy

Scanner 400 DPI GeniScan 4500 avec Logiciel de saisie fonctionnant en haute résolution, possibilité de scanner plusieurs pages suivant mémoire, outils de retouches. Prix 1000F à débattre. Tél: 94.08.80.96 ap 19h, demander Fabrice.

500 plus, ext. à 2Mo, change kickstart, moniteur 1084, nbrx softo, 2000F. DD Trumcard 500 AT-IDE / quantum de 40 Mo pour A500, avec 4/8 Mo de mémoire en interne (Simms) 1500F. A Marseille 91.05.07.14

A2000B + souris + joystick + news + 300 disquettes jeux et utilitaire 2500F et un A500 + ext. 500Ko + news + 50 Disquettes 1800F à débattre. Ap 19H, au 22.91.75.56

A2000B (1.3 et 2.0) 5 Mo de RAM, HD 105 Mo, carte 68030 25mhz + 2Mo 32 bits + carte XT + 2ième lecteurs 7500F ou séparement. Michaël 39.74.53.92 ap 20H.

Alladin 4D V2.1, avec Carte UpGrade 3.0 2000F. DSS 8 neuf 450F, carte digitalisation 24 bit comprenant entrées Pal/ YC + Module affichage 24 bit sur monit 1083, 84, 84S. Valeur 8900F. Prix: 5800F. Doc sur demande. Compatible 2000/ 3000/ 4000. Similaire VLAB avec + 24 bits affichage. Lecteur ext: 400F. Pixel 2D: 200F. Magot: 30.48.08.19 Bur

A2000B 2.0 1400F. 1083S 800F, Carte 68020 copro MMU et 2 Mo de RAM 1300F. DD 105 Mo et 4 Mo RAM 1800F. Codeur PAL CP10 neuf 1200F. Scala MM AGA Français 1600F. Nombreux logiciels de graphisme originaux. Tél: 69.03.74.19

Carte 68030 + CoPro Commodore A2630 + 4Mo 3000F. Carte Avidéo 24 + TV Paint 2500F, DD 47 Mo avec carte 4 Mo extensible à 8Mo GVP 2000F. DD 105 Mo quantum 1500F. Flicker fixer Commodore 1000F. Moniteur 1084S 1000F. A2000 Kickstart 1.3 et 2.0 2000F. Carte PC XT avec lecteur 5P 1/4 500F. Digitaliseur Vidi noir et blanc 500F. Le tout 10000F. Tél: 87.72.27.69 région de metz.

A4000/ 30 (HD 85 Mo plein / 4 Mo RAM) + drive externe + livres Sculpt/ imagine + revues + 150 disks 9000F. A deb. Vidi 12 AGA 800F. TEL: (85) 41/67/76.

A1200 + DD 80Mo + Lect disquette ext. 4500F. Ecran couleur 1084S 1200F. PArfait état. Tél: 45.94.06.48

Vds A2000 + carte PC XT + Drive 5"1/4 + carte Coombo 340 (030 à 40 Mhz) + copro + 4 Mo de Ram 32 bits + HD 105 Mo Quantum + Moniteur 1084 + nb soft 3D et jeux. Le tout 10000F ou séparé à deb. Tel: ap 20H 91.77.68.86

Propose services en infographie (cours, logos, 2D, 3D, transfert vidéo, dessins animés, digitalisations dans tous les formats de vos photos, cassette vidéo et dessins). Je reste à votre écoute et étudie toutes propositions. Olivier Duval au 45 78 67 54 (paris)

Hard: A2000B, ROM 2.04, 1Mo, deux lect disk 3,5: 2500F. Carte ext mém 8Mo peuplée 1Mo: 990F. Carte SCSI: 990F. Moniteur multisync Quadram 15:2200F. Boîtier dérivation parallèle + 1 cable: 190F. Boîte disks 3,5: 50F

Soft: ProDraw 3.0: 990F, Cinemorph: 390F, Animator: 100F, Compte chèque: 190F. DPaint IV: 450F, De luxe video: 450F. Elan Performer: 250F, AD Pro 2.1.3: 990F, Module AD Pro: 350F, Gigamem: 390F, Font Designer: 990F, GoldDisk type: 290F, Scala 1.0: 990F. Gérard au 59 24 41 43 HB ou 59 24 96 69

A2000B rev 6.0 (sans écran) + 2nd lecteur + 2Mo + carte AT2286 + DPaint III + Sculpt 3D + Digiview 3.0 + Lattice C 4.0 + livres: 4000F. Digiview gold 4.0 + caméra TV Hitachi + objectif + statif Kaiser R51 + spots halogènes: 6000F. Jean Michel au 48 86 28 29

Cherche programmeurs C et ASM pour développer programmes professionnels pour Amiga, ainsi que graphistes. Tél J-Paul 42 43 68 30 après 18H

A4000 040, 10Mo RAM, DD 120Mo: 13000F. Ecran multisync 1960: 2600F. DD IDE AT Quantum ProDrive 210Mo: 1500F. Genlock GLock: 2800F. Souris trackball Microspeed: 250F. Impr Citizen GSX140 24 aig coul: 1600F. Scala MM 211: 2500F.Vista Pro 3.0: 300F. DPaint IV AGA: 400F. Brilliance: 1000F. DirectoryOpus 4.0: 300F. Prix à débattre. Tél 44 88 55 75 (répondeur)

A1200 + DD 62Mo 3390F. Sous garantie + softs. Moniteur 1084S TBE 1190F. Blitz Basic II neuf 550F. Tél 99 50 99 88

A2000B (1.3 + 2.0) + 1084S + carte PC et lect 5'1/4 + 2 joy + disks. Le tout TBE: 3600F. Richard Thibault 87 rue Emile Paladilhe 93150 le blanc-mesnil, tél 48 65 20 67

A2000B Wb 2.0 + 1084S + DD 80Mo ext + DD 20Mo int + 5Mo RAM + 2 lect int + GFA Basic: 6000F. Imprimante Epson EX 800 possibilité tête couleur: 500F. Albert Fédida au 30 75 03 09

Urgent cause départ étranger A3000 25Mhz + Mercury 68040 28Mhz 22Mo RAM + DD 52Mo + DD 120Mo + Opalvision carte 24 bits + Opalpaint 2.0 + 1960 + lect ext 3'1/2. Valeur 60000 vendu 20000. Tél 32 44 43 16 heures repas

Pour A2000, carte RAM GVP 8Mo: 2300F. Imprimante Star NL10: 400F. Carte XT + lect: 400F. DD 220Mo: 2000F. Devpac 3.0: 500F. prix à débattre. Tél 48 60 72 55 demander Thierry

Pour A1200 carte PCMCIA 4Mo: 850F franco de port. Tél Mr Schott au 88 26 19 92

A500 1.3, moniteur, 2Mo RAM, A590 40Mo, Kcs 1.4 (émulateur PC hard). Le tout en parfait état de marche: 3500F à débattre cause double emploi. Kateb au 43 44 74 91. RP uniquement. Cadeau: Action Replay MK3

DD Quantum 120Mo SCSI Parfait état. Servi très peu. Faire offre + A500 avec ext. mémoire, logiciels + écran 1085S Tél 63 41 74 04

A1200 DD Overdrive 210Mo sous garantie + 5 jeux prix 4300F Tél 16 1 64 95 27 44 le soir.

A1200 + DD80Mo + 2 lect externe + imp Citizen + SA4D + DPIV etc. Tél ap 20h (1) 42 07 89 55

A500 Wb 1.3/2.04 + A501 + DDur GVP 52Mo 5DAO, 3D, Music, DP) ss gar + 2Mo RAM + Nbreux jeux récent + joystick, souris, cordons menuels, emballages pour 2990F (à deb Etat impeccable. Tél 47 90 67 89 (répondeur) RP uniquement

Carte combo 340 4mo 32 bits 40mhz 68EC030 + 68882 1AN garantie 5000F Tél

16 1 69 42 19 38 (JeanMarie)

Carte accélératrice GVP A1230 turbo 68030 a 40Mhz + copro 68882 a 40 Mhz + 4Mo 32 bits Prix 3900F contacter michel au 94 91 19 14 (VAR)

GVP Combo 350 (68030/68882 à 50Mhz) ss garantie, acheté 10000F, vendue 7000F + barette 4Mo 32 bits pour combo 1500F + HD 120Mo SCSI 1500F ou le tout 9500F tél 32 33 36 12 HR(Dep 27)

B2000 Rev6.2 Rom1.3/2.0 + carte PCXT 2088 + 5.25 = 3800F + Ext 2 M0 de Chip= 1500F + Genlock Int Pal = 1000F + imp 9 aig.coul = 1200F + controleur SCSI et HD 52 Mo = 1500F

A2000B rev 6.2 3Mo ram + carte SCSI GVP HCDplus sérieII contoleur RAM de 0 à 8Mo monté 2Mo + 500 disquette. Le tout 7500F Tél 26 49 90 43 après 19h pour Fabrice à Reins

A500 avec 1Mo nbx logiciels gfx 2D 3D DPIV + jeux + écran RVB 800F + Digiview Gold 4 + Filtre RVB Genlock 2300F Tél 48 57 69 16 Jean Luc

Carte 24 bits Vision 24 inclus Genlock - Cross Fade Vidéo - Digitaliser - Caligari 24 - Macro Paint - 8500F, Scala MM V.Française - 1200F, Sony V6000 + Fly - 11000F, Transcoder Sony SFR3000 - 1200F, SVHS JVC HR5000 - 4200F matériel sous garantie, Tél 76 53 09 63

Jeux originaux: Combat Air Patrol, Genesia, Dune2, Hired Guns, Sleep Walker 12000 et Praxitel (prg émulation minitel). Tél au 88 67 14 30 ap 18h et demander Dimitri.

Recherche A4000/040 + moniteur Multi-synchro de 12000 à 13000F tél Dominique 47 57 48 65

Les petites annonces sont désormais payantes (sauf abonnés)

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la petite annonce de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (deux par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

Les anciens numéros d'Amiga DP et d'AmigaNews sont disponibles

Amiga DP

Dans les numéros de la revue AmigaDP ci-dessous, vous trouverez les descriptifs comp lets, en français, des disquettes de domaine public suivantes:

AmigaDP n°1: CAM 621 à 644, Fish 650 à 670
AmigaDP n°2: CAM 645 à 656, Fish 671 à 710
AmigaDP n°3: CAM 657 à 667, Fish 711 à 730, DPAT 1 à 5
AmigaDP n°4: CAM 668 à 679, Fish 731 à 750, DPAT 6,9 et 10
AmigaDP n°5: CAM 680 à 690, Fish 751 à 760, DPAT 11 à 17
AmigaDP n°6: CAM 691 à 701, Fish 761 à 780, DPAT 7,8 et 18
AmigaDP n°7: CAM 702 à 713, Fish 781 à 800, DPAT 19 à 22
AmigaDP n°8: CAM 714 à 725, Fish 801 à 820, DPAT 23 à 26
ANews n°57: CAM 726 à 737, Fish 821 à 840, DPAT 27 à 29
ANews n°58: CAM 738 à 750, Fish 841 à 850, DPAT 30 et 31
ANews n°59: CAM 751 à 762, Fish 851 à 870, DPAT 32 et 33
ANews n°60: CAM 763 à 774, Fish 871 à 890, DPAT 34 et 36
ANews n°61: CAM 775 à 786, Fish 891 à 910, DPAT 37, DPAF 1
ANews n°62: CAM 787 à 800, DPAT 38, 39 DPAF 2
ANews n°63: CAM 801 à 812, Fish 911 à 930, DPAT 40 à 42

AmigaNews

France

13 **Infologs** 205 Rue St Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 Billy-Montigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 14 rue du Bois Sauvage 91055 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu.

MiA Software (voir la page *Clubs*)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Baroni Electronique** Rte de Rennens 1, CH-1030 Bussigny.
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Vous pouvez vous procurer ces numéros en les demandant, par écrit, au journal au prix de 15F le numéro + 5F de frais de port quelque soit la quantité demandée.

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 90FS.

Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 11 numéros pour $96.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8
(Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

ALFADATA BENELUX assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
ALFADATA, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........290F
Pour l'étranger (tous pays).........................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 11 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro.)
Nom..Prenom...
Adresse...
....
Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | |

Date.............................. **Signature..............................**

CLUBS (rubrique gratuite) *FRANCE*

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB Amos France BP 133 18003 Bourges Cedex Tél 16.1.48.65.14.56, Fax 16.1.48.24.83.75
18 CLUB Informatique, BP413, 18007 Bourges
22 Mcotel Cub Saint - Brieuc C.I.S.S du Rocher Martin 15, rue du vieux séminaire 22000 Saint Brieuc Tel: 96 94 26 13.
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
31 Association UPSAmiga - Université Pau Sabatier de Toulouse - Salle B 20. Réunion tous les lundis à 20h (sauf vacances)
33 BUGSS user group Bordelais 25b, rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77
35 RAC Rennes Amiga Club, 17 rue E Bernard 35700 Rennes. Tel: 99.63.67.12
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
45 club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tel: serveur SAMI, 38.68.09.66
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54 000 Nancy
54 MANOR, quartier Mermoz, Bat n°2, 54240 Jocuf. Tel: 82.22.86.58 Fax: 87.63.07.71
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel :20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
62 AMIGA CLUB EPSI 10 place du 33ième 62000 Arras
64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tel: 35-48-37-12.
77 CLUB INFORMATIQUE 36 rue Grande Puiselet 77140 St Pierre les Nemours
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
80 CIA- Club Informatique Amienois - 56 rue du Vivier 80000 Amiens. Contactez Stephane Modesto 22.52..48.19, J.Luc Fau 22.91.21.31
81 MICROTEL-CLUB d'ALBI - 1 AV du général Hoche 81013 Albi CEDEX
83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02**(ap 19h00)**.
83 Club Amiga Toulonnais 11 ue Gorlier 83200 Toulon.
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.
93 MICROTEL CLUB GAGNY, CMCL 20 rue Contant, 93220 Gagny. Tel: 43.88.08.30
93 CLUB FRANCE MICRO, BP 55 93390 Clichy S/bois Cedex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre, 1160 Bruxelles 1000 BRUXELLES . TEL: 322/673 74 05
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064-45.83.18, section de Mons 065-34.89.27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste-Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8

SUISSE

1000 Amiga Mutitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC, 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

Amiga DP

Edito

Fred Fish nous informe que les prochains Fish ne sortiront pas avant la publication de ce journal, et nous profitons de la situation en vous livrant, à la place du listing habituel des Fish, quelques descriptifs d'une nouvelle collection de l'éditeur hollandais UGA qui sera distribuée en France par FDS.

Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici deux images de la disquette UGA Arts 1, réalisées par le graphiste Lorenzo Colloreta.



Museum.pic, Lorenzo Colloreta

Notre cahier mensuel de NEWS - TESTS et les listings des dernières CAM - FISH - DPAT

DP MODE D'EMPLOI

Au fil des pages de la partie DP, vous allez repérer des logiciels qui vous intéressent. Pour vous les procurer, il suffit de contacter, par courrier de préférence, un distributeur ou une association de votre choix, dont les coordonnées figurent dans les publicités et sur la liste Associations. Dans un premier temps, vous pourrez leur demander un catalogue, sur disquette ou sur papier, des DP qu'ils distribuent en échange d'une petite participation aux frais. Ou bien, vous pourrez leur demander directement les logiciels désirés, s'ils annoncent leur disponibilité, en joignant à votre bon de commande, manuscrit ou autre, un chèque correspondant au nombre de disquettes demandées. Le prix des disquettes est généralement aux alentours de 15 francs. Ce prix couvre les frais de port, la duplication, et le support.



Bottle.pic, Lorenzo Colloreta

NEWS DP



UGA

FDS est depuis peu le distributeur officiel pour la France de la nouvelle collection de disquettes freeware UGA Software. 10 à 15 nouvelles disquettes par mois sont prévues. Ces disquettes contiennent des utilitaires, des modules de musiques, des démos, des images ainsi que des jeux. (FDS, 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy cadex, tél 20 02 06 63, fax 20 82 17 99)

Bélier Production

Le numéro 6 du magazine sur disquette DomPub & CO est disponible. Il contient, entre autres, un entretien avec Jean-Michel Forgeas, des reportages sur Amiga'93 et la Saturne Party, des tests de DP, des rubriques de programmation, une rubrique sur POV, etc... Des journalistes pigistes, musiciens et graphistes sont recherchés. A partir de ce numéro, Dompub & CO est installable sur disque dur et il fonctionne sur A4000.

L'association a encore des T-Shirts, taille S/M et L/XL, fait spécialement pour la salon Amiga'93. Dans le dos de ces T-Shirts, il y a le logo en couleur du salon. Ils sont vendus 80 francs pièce + 20 francs de frais de port. (Association Bélier Production, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, tél 56 98 84 34)

Manor

L'association MANOR met à disposition les digitalisations HAM, HAM8 et 24bits du salon AMIGA'93, organisé par Atacom Ile de France, qui s'est déroulé à Juvisy les 23,24 et 25 octobre 1993 (cf ANews 63). Pour les recevoir, il suffit d'envoyer un chèque de 50 francs pour 10 disquettes frais de port inclus (soit moins de 5 francs la disquette...), n'omettez pas de préciser le format et votre adresse postale. MANOR conseille gratuitement dans le domaine de la TV locale à base d'Amiga 4000 depuis la création jusqu'à la diffusion par réseaux cablés. Des démonstrations sont proposées: Bars&Pipes 2.0 sur A3000, A4000 et Korg01/W, etc... ainsi que sur le processeur MIDI de MANOR. (Association MANOR, Mr Diasio Joseph, Quartier Mermoz Bt D2, 54240 Joeuf, tél 82 46 95 12 et 82 22 86 58)

Corsaire Production

L'association Corsaire Production publie dorénavant une lettre d'informations mensuelle. Le numéro 0 du mois de novembre propose quelques news, un compte rendu du salon Amiga'93, le bilan financier de l'association, etc... Un annuaire sur disquette contenant diverses informations sur les professionnels de l'Amiga (développeurs, revendeurs, importateurs, associations, clubs, graphistes, etc...) devrait être disponible courant janvier 94. Corsaire production recherche un graphiste free-lance. (Corsaire Production , A6 la rocade, 91160 Longjumeau)

CD-Rom

L'association Phoenix DP distribue des CD ROM pour Amiga CDTV, A570, CD32 et Amiga 1200/4000 avec lecteur CD. Une dizaine de CD sont disponibles. On remarquera la collection anglaise 17 bits software, la collection Fred Fish, un CD contenant la section entière du plus grand BBS Amiga américain, des centaines de Mo d'images, de modules de musique, etc... (Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cedex, tél 59 82 95 00)

Esteban Mix

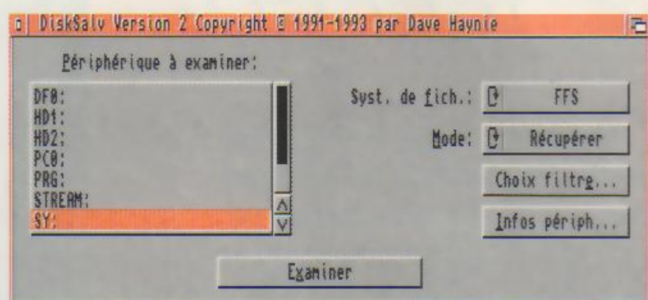
Interceptor nous a fait parvenir les disquettes Esteban Mix 1&2. Elles font partie d'une nouvelle collection de music-disks créée par Charles Tatje du groupe MegaSorcery. Si vous avez aimé les précédentes productions du groupe MégaSorcery, vous apprécierez ces modules de musique. (Interceptor, 13 av Jean Jaurès, 73000 Chambéry, tél 79 62 96 48)

Textures

L'association DP-MORE vient de créer une collection de disquettes, "AT-OME". Elle contient exclusivement des images 24bits JPEG 640x512 utilisables dans tous les logiciels 3D (en mapping), etc... Cette collection est distribuée exclusivement par DP-MORE. Le pack n°1 est disponible. Il contient 30 textures et est proposé au prix de 135 francs les 10 disquettes. Une disquette de démonstration est disponible contre un timbre à 3F80 + une disquette (DP-MORE, 19 rue *d'Ammerschwihr, 68310 Wittelsheim, fax 89 64 40 23)*

CAM

Quelque soit votre domaine de prédilection, vous trouverez des programmes qui vous intéresse dans les disquettes CAM. Il y a des classiques: Browser, DiskSalv, SuperDark, MED et ViewTek; des programmes pour MUI; des clips arts; des programmmes pour le langage E et des objets 3D.



DiskSalvII v11.28 (Cam 813b)

CAM #813 a&b

Utilitaires divers

AboutClock v3.00

Une horloge qui affiche l'heure en toutes lettres dans différents langages européens. AboutClock est également capable de dire l'heure oralement. Compatible avec toutes les versions du Workbench. Binaire seul. Auteur: Stuart Davis

ARexxSupervisor v1.0

Un programme de communication avec ARexx contrôlé à la souris via une interface GadTools. Documentation au format AmigaGuide en **français** et en anglais. Nécessite reqtools.library V38+ et le Kickstart 2.0+. Shareware. Binaire seulement. Auteur: Frédéric Delacroix

BackUP v3.91

Un programme de sauvegarde de disque dur muni d'une interface Intuition. Nécessite le Workbench 2.0 et 1Mo de mémoire. Précédente version 3.88 disponible désormais en version allemande. Binaire seul. Auteur: Felix R. Jeske

BrowserII v2.41

Permet de bouger, copier, renommer, effacer, etc... les fichiers et répertoires facilement en utilisant la souris via le Workbench. Documentations en **français** et en anglais. Binaire seul. Auteurs: Sylvain Rougier et Pierre Carette

DiskEditor v1.1

Vous permet d'éditer les secteurs d'un disque sous forme binaire ou sous forme de structures DOS. Il dispose d'un système d'aide. Binaire seul. Auteur: Michal Kara

DiskSalvII v11.28

Un utilitaire de réparation pour toutes les unités de disques et pour tous les types de fichiers. Il a une interface Intuition complète. Il supporte la localisation et les catalogues sont inclus pour le dannois, le **français**, l'allemand, l'anglais et le suédois. Nécessite l'AmigaOS 2.04 ou +. Shareware. Binaire seul. Auteur: Dave Haynie

FastCache v1.1

FastCache est un cache pour le disque dur. Un cache accroît la vitesse d'accés aux disques. Requiert l'OS2.0 ou +. Binaire seul. Auteur: Philip D'Ath

IdleLed v2.0

Eteint le LED de mise sous tension quand le CPU n'est pas utilisé. Source en C fourni. Auteur: Lindsay Meek

Injector v1.13

C'est une commodité (OS 2.04+) qui vous permet de 'coller' le contenu d'une boîte de requête comme s'il avait été tapé au clavier. Shareware. Documentations en **français** et en anglais. Binaire seulement. Source disponible auprès de l'auteur: Frédéric Delacroix

MulEnv v1.2

MulEnv est un programme pour manipuler les variables d'environnement. Il utilise la

MagicUserInterface (fournie). Binaire seul. Auteur: Michael Suelmann

NewTool v38.203
NewTool peut changer les outils par défaut des icônes projet et disque. Binaire seul. Auteur: Michael Barsoom

Packit v37.103
Packit est un compacteur/décompacteur de fichiers compatible avec PowerPacker et utilisable uniquement sous le Shell. Binaire seul. Auteur: Michael Barssom

RTtoKD v1.20
Remplace la boîte requête de la reqtools.library par celle de la Kd freq. library quand c'est possible. Les deux librairies nécessaires sont incluses. La localisation est maintenant utilisable. Freeware. Le source commenté est fourni. Documentations en **français** et en anglais. Binaire seulement. Auteur: Frédéric Delacroix

SCR v1.0
SCR est une boîte de requête couleurs d'écran pour les machines AGA. Requiert l'AmigaDOS 3.0. Binaire seul. Auteur: Richard Horne

SuperDark v2.0b
SuperDark est un économiseur d'écran avec plusieurs effets (cf test ANews n°59). Documentations en **français** et en anglais. Auteur: Thomas Landspurg

ToolType v37.208
ToolType vous permet d'éditer les types d'outils (tooltypes) dans les icônes en utilisant un éditeur de texte, à la place de l'éditeur mono-ligne du Workbench. Binaire seul. Auteur: Michael Barsoom

CAM #814 a&b
Jeux

BackGammon v0.99
Version informatique du jeu du même nom. Fonctionne sur tous les Amiga. Freeware, binaire seul. Auteurs: Igor Druzovic et Daniel Amor

CrazyClock v1.1
Ce programme vous permet de reconstituer les six faces du Rubik's cube. Source C fourni. Auteur: Holger Brunst

Gladiator v1.0
Un combat de gladiateurs dans une arène romaine. Auteur: Barney Blankenship

HeadQuarters v1.83
HeadQuarters est le remplaçant des jeux MachForce et BattleForce. Binaire seul. Auteur: Andreas Smiglelski

IGNUChess v1.51
IGNUChess offre une interface Intuition au programme d'échecs GNUChess. Source C fourni. Porté par Michael Böhnisoh

TetrisPro
Un clone de Tetris avec de bons graphismes et sons. Binaire seul. Auteur: Marco van Steen

TicksMinefield v1.0
Tick's Minefield est un classique jeu de déminage. Binaire seul. Auteur: Tyler Lund

CAM #815 a&b
Utilitaires domestiques

ADInlay v1.06
Permet de créer des jaquettes à insérer dans les boîtiers de cassettes. Requiert l'OS 2.0+. Binaire seul. Auteur: Andrew Dowds

ADocII v3.05
ADoc est un utilitaire permettant de gérer des documentations. ADoc peut utiliser directement les fichiers AutoDoc et AmigaGuide, ainsi que des fichiers compactés à l'aide de PowerPacker. Incluant version et documentation en **français** et en anglais. Binaire seulement. Auteur: Denis Gounelle

AFile v1.40
AFile est un gestionnaire de fichiers. Il permet d'accéder aux données au moyen d'une interface Intuition et via des programmes AREXX. Documentation en **français**. Binaire seulement. Auteur: D. Gounelle

Annotate v2.0
Un éditeur de texte spécial AmigaDOS 2.04. Précédente version 1.8. Binaire seul. Auteur: Doug Bakewell

Assistant v1.00
Assistant est un agenda. Il peut aussi convertir différents systèmes d'unités (kilogrammes en onces, etc...). Binaire seul. Auteur: Ronald van Eijck

bBaseIII v1.4
Une base de données avec beaucoup d'options. Version démo limitée. Shareware. Binaire seul. Auteur: Robert Bromley

CassLabel v1.2
CassLabel est un programme (basé sur MUI) pour éditer des jaquettes de cassettes. Il est doté d'une interface GUI et permet de faire des sorties LaTeX et ASCII. Binaire seul. Auteur: Dirk Nehring

CarCosts v3.0
Ce programme calcule le budget de votre voiture. Librairie MUI fournie. Binaire seul. Auteur: Rüdiger Dreier

Columns v2.6
Un utilitaire pour économiser du papier imprimante. Il permet d'imprimer jusqu'à 160 caractères par ligne et 180 lignes sur une page A4. Ecrit entièrement en assembleur. Compatible Kickstart 2.0 et 3.0. Binaire seul. Auteurs: Martin Mares, Tomas Zikmund



TicksMineField (CAM 814a)

Man v2.5
Un programme qui permet de lire les textes d'aide. Documentations en allemand et en anglais. Binaire seul. Auteur: Markus Hillenbrand

MiserPrint v1.01
Un utilitaire d'impression qui met jusqu'à 8 pages normales de texte sur une seule feuille de papier. MiserPrint utilise une petite police (courrier ou Gothic) des imprimantes HP-Deskjet. Requiert le Kickstart 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Heinz-Guenter Boettger

MuchMore v3.6
Un afficheur de textes comme more, less, pg, etc... Il peut charger des fichiers compressés avec xpk. Il est localisé (catalogue allemand inclus). Documentations en allemand et en anglais fournies. Auteur: Fridtjof Siebert

PRead v1.0
PRead est un petit afficheur de textes. Il supporte les textes ANSI, les fichiers PowerPackés, etc... Développé pour l'OS2.0x. Fonctionne avec toute la famille des microprocesseurs 680x0. Binaire seul. Auteur: Richard Rockhold

QuickFile v1.3.3
Une base de données avec beaucoup de caractéristiques. Précédente version 1.2. Binaire seul. Shareware. Auteur: Alan Wigginton

Recall v2.0
Un programme de type mémento avec beaucoup de caractéristiques. Source C fourni. Auteur: Ketil Hunn

Rego v1.01
Registration Manager. Un carnet d'adresses et une base de données. Shareware. Binaire seul. Source disponible auprès de l'auteur: Paul Mclachlan

ShareManager v2.3
Share-Manager est un gestionnaire d'actions. Binaire seul. Auteur: Paul Mclachlan

StickIt
Ce programme remplace les Post-It. Vos notes seront affichées sur votre écran à chaque fois que vous rebootez. Requiert l'AmigaDOS 2.04+. Source C fourni. Auteur: Andy Dean

Text2Guide v2.00
Convertit les textes ASCII en fichiers au format AmigaGuide. Binaire seul. Auteur: Stephan Sürken

Vidtape v1.40
Un gestionnaire pour votre collection de cassettes vidéo. Shareware. Binaire seul. Auteur: Jonathan Schmidt

VIrtPrinters v2.0
Deux nouveaux pilotes d'imprimante. Requiert l'OS 2.0. Binaire seul. Binaire seul. Auteur: Garrick Meeker

xMore v1.1
xMore est comme More. Il affiche les fichiers textes compressés avec XPK et PowerPacker, il peut lire également les fichiers HEX. Requiert l'OS 2.04. Binaire seul. Auteur: Jorma Oksanen

CAM #816 a&b
Clip Art & Type 1 Fonts

BikeMac
Un fichier au format EPS qui représente une bicyclette. Auteur: David Vereschagin

Chemistry
Une fonte Adobe Type 1 pour les documents qui doivent comporter des formules mathématiques et des symboles. Auteur: J. Eric Slone

DavysArtNouveauInitials
Ce paquetage contient des lettres de l'alphabet en capitales. Auteur: David Rakowski

Dragons
Deux clips au format Adobe Illustrator qui représentent des dragons avec beaucoup de détails

FinkFont
Une jolie police de caractères style bois. Auteur: Ron Olson

Gibson Girl
Un clip Postscript qui représente une jeune femme qui tient un panneau blanc.

Hawaii Clips

Une collection de clips au format EPS importés du Mac. Il s'agit de Areca, ConchBlw, Gourd3, Hibiscus, DiaHead2, Hula3, Pineapp2, Surfer1. Auteur: Guave Graphics!

Hauted House
Un clip au format EPS qui représente une maison hantée. Auteur: Doug Grounds

Helix
Des clips au format EPS qui représentent l'hélicoptère soviétique Helix. Auteur: Eric King

Interlac
Il s'agit d'une police dont l'échelle est réglable. Auteur: Kashif Husain

IPA v2
Une police Postscript qui reprend tous les caractères de l'alphabet phonétique international. Auteur: Marc J. Fuehrer

Leaf veins
Un clip au format EPS qui représente trois feuilles d'arbre.

MoonMac
Un clip au format EPS qui représente la lune. Auteur: David Vereschagin

Movies
Une minuscule police de caractères avec ponctuations. Auteur: Edward A. Leach

OnlinePDSD Clips
C'est une collection de cliparts au format DR2D (format iff standard) et utilisables sur des logiciels comme ProVector, PageStream, Art Expression et autres qui utilisent le format standard DR2D IFF. Les clips sont : Airplane, Air mail, Bbfrank, Beaker, Bike, Bikestnt, Burger, Capitol, Chamspia, Cherylip, Chinchef, Chinyear, Couple, Cradcard, Cruseshp, CV1001, Cv1008, Cv1011, Cv1023, Cv1025, Cv1061, Cv1063, Cv1069, Cv1081, Cv1091, Cv1114, Cv1115, Cv1119, Cv2013, Cv2020, Football, Learjet, Lrgdisk, Med02, Okaysign, Panda, Party, Pencil, Plant1, Pliers, Porsche, Smidisk, Wtrmelon. Distribué par 'Online" PDSD.

Oriental Art Samples
Collection de cliparts au format EPS sur le thème japonais. Dessinée par Guava Graphics!

Rogers
Une police de caractères basée sur celle que l'on trouve dans le livre "Treasury of Authentic Art Nouveau Alphabets". Auteur: Eric Grunln

RubiconModemFonts
Un échantillon de 3 polices de caractères Postscript Outlines. Il s'agit de Classic-Roman, Isotype-Medium & Nova-Plain. Shareware. Auteur: Rubicon Computer Labs

Swan
Un clip au format EPS qui représente un cygne. Auteur: Electric Cottage Industries

T Maker ClipSample
Un échantillon d'images au format EPS de T/Maker. Les quatre images sont Parrot, Porsche, Tape et Trout.

Treefrog
Une fonte bitmap 12 et 24 points. Auteur: Brian Willson

US Aircraft
Des clips au format EPS qui représentent l'avion anti sous-marin P-3 de la marine Américaine et l'avion d'attaque A-7. Auteur: Eric King

WindrowHandLight
Une police de caractères style main levée au format Adobe Type1. Auteur: Adam Klein

Wine
Un clip au format EPS qui représente une bouteille de vin.



#817 a,b&c
Utilitaires de programmation

ASMkurs
Cette archive contient des documentations pour programmer les microprocesseurs 68020 ou plus récents. En plus, vous y trouverez des documentations concernant le FPU. Les fichiers contiennent aussi beaucoup de conseils pour optimiser votre code 68020. Auteur: Erik H. Bakke

Data2object v1.1
Avec ce programme, vous pouvez créer un fichier objet prêt à être 'linké' depuis un fichier texte. Binaire seul. Auteur: Matthijs Luger

DateSelectorGadClass v1.1
A l'aide d'un groupe de boutons, il permet à l'utilisateur de choisir une date. Auteur: Markus Aalto

DMon v1.86
DMon est un moniteur, désassembleur, déboggueur, système de développement pour les programmes. DMon requiert le Kickstart 2.0. Binaire seul. Auteur: Andreas Smigielski

FlexCat v1.01
FlexCat est un outil de programmation comme CatComp. Beaucoup d'exemples pour l'Assembleur, le C et l'Oberon sont fournis. Sont inclus les catalogues allemand et italien, la source, les documentations au format AmigaGuide et DVI. Auteur: Jochen Wiedmann

GadOutline v2.4
Gadoutline.library est conçue pour décrire le fonctionnement général de votre GUI et permettre de créer et gérer tous les gadgets. Librairies incluses ainsi que des fichiers de support pour les programmeurs et des exemples. Binaire seul. Auteur: Dianne Hackborn

IconTrace v2.00
IconTrace est un programme qui vous permet de contrôler ce qu'est en train de faire l'icon.library quand vous lancez un programme depuis le Workbench. Binaire seul. Auteur: Peter Stuer

MPE 1.60
Un outil de compilation pour les utilisateurs de l'environnement de programmation M2Amiga. Précédente version 1.38. Binaire seul. Auteur: Marcel Timmermans

MUI v1.4user
MUI est un système orienté objet pour créer des interfaces graphiques. Binaire seul. Auteur: Stefan Stuntz

MUI v1.4dev
Fichiers de développement pour le MagicUserInterface V1.4

OberonPrefs v1.11d
Un éditeur de préférences pour la manipulation des options du compilateur et du linker de A+L Amiga-Oberon. Requiert l'Amiga-OS2.04 ou + et tire parti des avantages de l'Amiga-OS 2.1 et 3.0 si présent. Giftware. Binaire seul. Auteur: Franz Schwarz

Report v40.1
Report est un programme qui génère tous les rapports d'erreurs de l'Amiga (bug reports). Auteur: Commodore Business Machines

ReqTools v2.1f
Une librairie runtime qui vous permet de concevoir vos boîtes de requête plus rapidement et plus facilement. Une démo source est incluse. Auteur: Nico Francois

Snoopy v1.4
Snoopy permet de surveiller les appels de fonctions à n'importe quelle librairie de votre choix dans le système. Binaire seul. Auteur: Gerson Kurz

SSL v3.0
Une petite librairie conçue pour simplifier le développement des programmes en assembleur. Requiert la version V37 ou +. Des exemples de programmes sont inclus. Binaire seul. Auteur: Martin Mares

SysLog v1.7
SysLog est un ensemble de sous-routines conçues pour vous aider à débugger vos programmes. Binaire seul. Auteur: Peter Simons

VAD v1.1
ViewAutoDOCS est un programme pour manipuler les fichiers autodoc et les documentations des librairies Amiga. Documentations en Anglais et en Allemand. Binaire seul. Auteur: Markus Hillenbrand



#818 a&b
Audio & MIDI

APercKey
Permet de transformer votre Amiga en boîte à rythmes. Aucun échantillon n'est livré. Binaire seul. Auteur: PWS

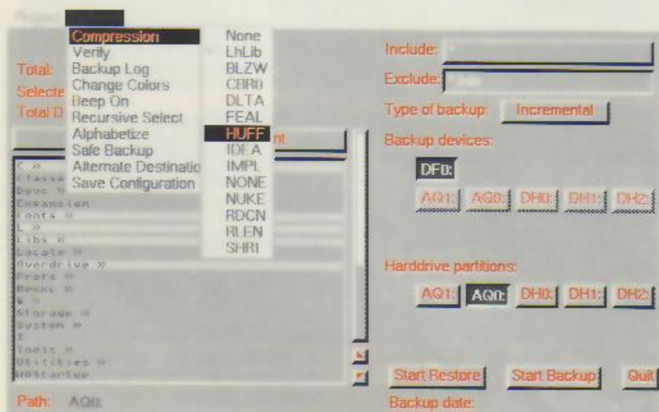
AudioScope v3.0
Ce programme calcule et affiche en temps réel le spectre d'analyse de fréquence d'un signal audio. Il requiert un Amiga accéléré (68020 au minimum) et un digitaliseur audio 8 bits. Requiert l'AmigaDOS 2.0 ou 3.0. Binaire seul

CDTV-Player v2.30
Un utilitaire pour toutes les personnes qui aiment faire jouer les CD audio en multi-tâches avec le Workbench. Dispose d'un port ARexx. Précédente version 2.05. Documentations en anglais, **français** et allemand. Supporte le CDTV, l'AMIGA CD32 & et les lecteurs XETEC. Binaire seul. Auteur: Daniel Amor

HD Frequency 37.142
Un système 'professionnel' d'enregistrement et d'édition d'échantillons sonores directement sur le disque dur avec beaucoup de caractéristiques. Version de démonstration très limitée. Nécessite l'OS 2.04+. Shareware. PAL. Binaire seul. Auteur: Michael Bock

JukeBox v1.2530
Un programme pour jouer des compacts disques audio en émulant une interface graphique similaire à un lecteur de CD. Il propose une interface ARexx programmable. Shareware, binaire seul. Auteur: Franz-Josef Reichert

MED v3.22
MED est un éditeur qui permet de composer de la musique. Il dispose d'un éditeur d'échantillon (sample) intégré, d'un éditeur de son synthéti-



BackUP v3.91 (CAM 813)

que. Il supporte le MIDI (jusqu'à 16 pistes) et peut lire/écrire des modules NoiseTracker. Binaire seul. Auteur: Teijo Kinnuen

Midiplay v1.2b
Un programme qui peut jouer les fichiers au format Midi 0 et 1 (le format 2 n'a pas été testé). Binaire seul. Auteur: Janne Syvälemi

MusicWeb v1.40
Music Web est un diagramme graphique extensible et interactif pour manipuler des événements MIDI. Documentation complète fournie dans l'archive. Shareware. Binaire seul. Auteur: Pete Goodeve

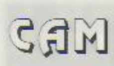
PlayCDDA v1.0
PlayCDDA permet aux possesseurs d'un lecteur CD-ROM Toshiba 3401 de transférer les données digitales audio CD-DA à travers le bus SCSI. PlayCDDA lit les données et reproduit les sons correspondants sur le device audio de l'Amiga. Binaire seul. Auteur: Franck Munkert

QuadraComposer v2.0
Un logiciel de composition musicale 'tracker' muni d'une interface Intuition. Il reconnaît les modules Noisetracker et les modules étendus. Il utilise tous les modes d'écrans et dispose d'un analyseur spectral en temps réel. Requiert l'OS 2.0+. Binaire seul. Shareware. Auteurs: Bo Lincoln & Calle Englund

SOUNDEffect v2.10
Programme d'édition d'échantillons sonores. Le programme a été complètement réécrit et offre une nouvelle interface utilisateur. Fonctionne sur l'OS 1.3 et +. Shareware. Binaire seul. Documentations en anglais et en allemand. Auteur: Sven Bühling

SoundMachine v1.0
Vous permet de lire, sauver et jouer différents types de formats de fichiers comme RAW, IFF, VOC et WAV. Versions Intuition et CLI. Binaire seul. Auteur: Syd L. Bolton, Legendary Design Technologies

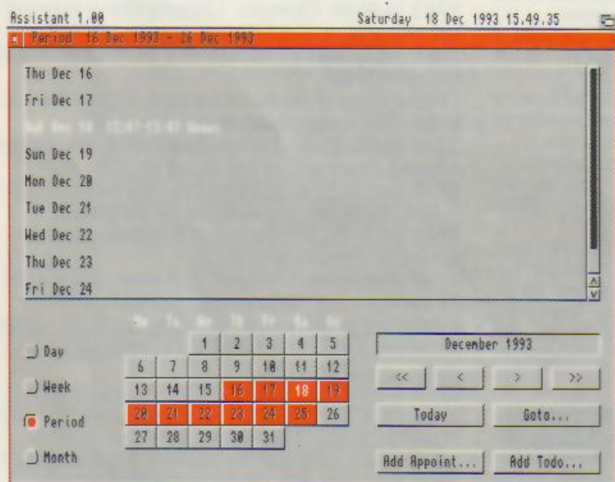
VCLI 7.04
Voice Command Line Interface (VCLI) peut exécuter des commandes CLI & ARexx ou des Scripts ARexx grâce à des commandes vocales. La documentation est au format AmigaGuide et Multiview. Fonctionne sous AmigaDOS 2.0 et 3.0. Binaire seul. Auteur: Richard Horne



#819 a&b
Langages

AmigaCWEB v3.1
Language de programmation avancé. Sont inclus: la documentation, tous les fichiers sources, le dvi output, et le manuel de l'utilisateur. Auteurs: Donald Knuth, Sylvio Levy, adaptation par Carsten Steger

EDS v0.90ß
Il s'agit d'un environnement de programmation complet pour le langage E. Il vous permet d'éditer, de réviser, de commenter, de recompiler et compiler vos sources depuis une interface. Binaire seul. Auteur: Jeffrey J. Peden



assistant (CAM 815)

EHS v1.0
Le E HEADERS System émule les structures des fichiers standard Include C dans E. Auteur: Chad Freeman

EPP v1.1
Un macro pré-processeur E. Permet aux programmeurs en E de faire des includes. Compatible avec toutes les versions du système. Source fourni. Auteur: Barry Wills

E ReferenceGuide
Guide de référence et documentations adapté au compilateur 'E' de Wooter van Oortmerssen. Auteur: Joseph Van Riper

E Texts
Des textes très intéressants concernant le langage E. Auteur: Wooter van Oormerssen's

False v1.1
FALSE et son compilateur est un langage de type Forth pour OS V37+. Binaire seul. Auteur: Wouter van Oortmerssen

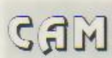
ITF v4.01rl1.10
Interpréteur Infocom pour les jeux Infocom v1 à v5. Ce programme requiert l'AmigaDOS2 ou +. Binaire seul. Porté par David Kinder

MultiDimArrays
Des routines E qui permettent de créer des tableaux. Auteur: Barry Wills

P2C v1.20
P2C est un outil pour traduire des programmes Pascal en C. Il supporte les dialectes Pascal suivants: HP Pascal, Turbo/USCD Pascal, DEC VAX Pascal, Oregon Software Pascal/2, Macintosh Programmer's Workshop Pascal, Sun/Berkeley Pascal. La syntaxe Modula-2 est aussi supportée. Auteur: Dave Gillespie, port Amiga par Günther Röhrich

PhxAss v3.30
PhxAss est un macro assembleur complet qui supporte les instructions des microprocesseurs (MC68000 à 68040, 6888x et 68851). Précédente version 3.0. Binaire seul. Auteur: Franck Wille

YAX v1.2
Un interpréteur simple qui utilise une syntaxe proche du lisp



#820 a&b
Education

ARexxGuide v1.0c
Un guide de référence complet pour ARexx avec des tutorials et de nombreux exemples. Auteur: Robin Evans

BaseConv v1.0
Convertit des nombres vers et depuis n'importe quelle base de 2 à 36. Source C fourni. Auteur: Xavier Sirvent

CritturCauldron
Crittur Cauldron est un jeu de la vie. Binaire seul. Auteur: Thom Robertson

CPK v2.1
Un programme pour générer une réprésentation tridimensionnelle des atomes en molécules. Il est compatible AGA et requiert l'AmigaDOS 3.x. Binaire seul. Auteur: Eric G. Suchanek

JIStoJI v1.3
JIStoJI affiche les textes en Japonais encodés électroniquement dans les formats JIS anciens et nouveaux, EUC, JIS ou Shift JIS. Il fonctionne avec le Kickstart 1.3 ou 2.0. L'archive contient le programme, une police spéciale, la documentation et de courts exemples de textes dans chaque format. Binaire seul. Auteur: Gerald B. Mathias

OurSolarSystem
"Helm book" est un petit guide sur notre système solaire qui contient en fait des images et des commentaires sur chaque planète. Binaire seul. Auteur: Lord Kalvin

Starship v2.0
Un programme d'astronomie qui simule des vues de l'univers à partir de la terre. Shareware. Binaire seul. Auteur: Russ Grasso



#821 a,b,c, d&e
Objets 3d

3 Enterprises
Deux objets représentant l'USS Enterprise. L'un est au format Real 3D 1.4 et l'autre au format Real 3D V2. Auteur: Nik Vukovljak

Amiga3000T
Objet Imagine 2.0 représentant un Amiga 3000T. Un exemple de rendu final est livré. Auteur: Nik Vukovljak

ATM Objects
Une collection d'objets, de scripts et d'images pour Lightwave 3.0. Les objets espace sont: Al's Ship 1, Al's Ship 2, Enginefir, Lazer, Station1, Thing, WeirdCone. Les objets paysage sont: MountainCircle2, CloudCover, Sky2. Les images sont: UDgradient.b, StationChase, PassMountains, ThingKills. Auteur: Alan Mackey

CommandSequence-Processor
Ce programme ARexx peut être utilisé pour LightWave. Auteur: Stuart H. Ferguson

CycleObjects
Trois objets Imagine qui représentent des robots. Auteur: Jeff Holinski

DungeonDoor
La porte d'un château créée sur Imagine PC. Auteur: Doug Kelly

Flame
Une flamme à utiliser dans Lightwave. Auteur: Eric Case

Jupiter
Un fichier scène de la planète Jupiter pour Lightwave. Une image au format JPEG est aussi jointe. Auteur: Terry L. Tabor

LampTorchier
Un objet Imagine qui représente une lampe torche halogène. Auteur: Greg Pringle

LW ConfigEditor v1.0
Trois scripts de modelage ARexx qui permettent d'éditer les configs LW. Auteur: Chris Hurtt

NewRex
Une collection de nouvelles commandes Arexx et de macros Modeler 3.0. Auteur: Arnie Cachelin

Shark
Une scène créée pour NewTek pour une démonstration. Auteur: Mark Thompson

Solar
Un modèle simpliste d'une partie du système solaire. Créé sur CAD 3D 3D2 et converti vers le format Imagine grâce à Interchange Plus

SpaceStationFreedom
Une station spaciale très détaillée (pour lightwave). Auteur: Michael Crumpler, Space Power Institute

Sphere
Un script Arexx pour Modeler 3.0. Auteur: Stuart H. Ferguson

Stapler
Un objet Imagine qui représente une agrafeuse. Essence a été utilisé pour recréer les effets sur le métal et donner un aspect réaliste. Auteur: Greg Pringle

TableTop
8 objets Imagine. Ashtray, Desklamp, Glassgrp, Pipe, Rod1, Rodgrp, Smoke, Smoke1. Des exemples de rendus sont inclus. Auteur: Jim Medek

The Tree
Un arbre en 3D au format Imagine. Auteur: Eric Flom

TRexxCycle
Très bel objet Imagine qui représente un T-Rexx. Requiert Essence I et II pour les textures de la peau. Elles peuvent être enlevées si vous n'avez pas Essence. Auteur: James Hastings-Trew

CAM #822 a&b
Utilitaires Graphiques

ADProRunner v1.0
Un programme qui contrôle l'usage mémoire d'ADPro depuis le Workbench. Binaire seul. Auteur: Oyvind Falch

EDTView v0.5
C'est un petit afficheur d'images qui reconnaît les formats IFF, GIF, PCX, BMP, JPG. C'est aussi un outil de conversion d'images. Requiert l'OS3.0+. Source E fourni. Auteur: Colin Bell

Flip v1.41
Flip est un joueur de fichiers animations au format FLI et FCL pour PC et compatibles... Requiert le Kickstart 3.0 ou +, de la mémoire Fast et un microprocesseur rapide. Binaire seul. Auteur: Dominik Tonn

ImageDex v1.0
Un utilitaire qui permet de vous constituer un catalogue de vos images, textures, animations, etc.. Binaire seul. Auteur: Zach Williams

ISL v2.0
Imagine Staging Language permet d'éditer des scènes pour Imagine 2.0. Auteur: John T. Grieggs

JcGraph v1.13
Grapheur Shareware avec interface Intuition. Les graphes se présentent sous forme de lignes, piles, blocs 2D ou 3D, etc... Il dispose d'une interface, d'un manuel d'utilisation en versions **française** et anglaise.

Les fichiers peuvent être au format : EPS, 3D GEO, IFF ILBM et AegisDraw2000. Précédente version 1.100. Binaire seul. Auteur: Jean-Christophe Clément

Phantasmos v1.0
Un utilitaire pour faire du morphing de 72 manières différentes. Shareware. Binaire seul. Auteur: James C. Lanni

VanEyck v2.13
VanEyck est un programme de dessin et de manipulation d'images. Il y a quelques effets spéciaux. Documentation en **français** et en anglais. Binaire seul. Auteur: Yves Belge

VideoTitler v1.1Demo
Permet de créer des génériques TV pour vos vidéos. Supporte l'AGA et les polices de couleurs. Version démo limitée. Binaire seul. Shareware. Auteur: Andreas Ackermann

Viewtek v2.0
C'est le meilleur afficheur d'images. ViewTek permet d'afficher la quasi-totalité des fichiers au format ILBM (24-bits compris) ainsi que les images GIF, JFIF, JPEG, HAM8 et les animations Op-5. Supporte aussi les images SHAM, CTBL et PCHG. Une version GVP-Vision 24 est fournie. Nécessite le Workbench 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Thomas Krehbiel

CAM #823 a,b&c
Utilitairesde télécommunication

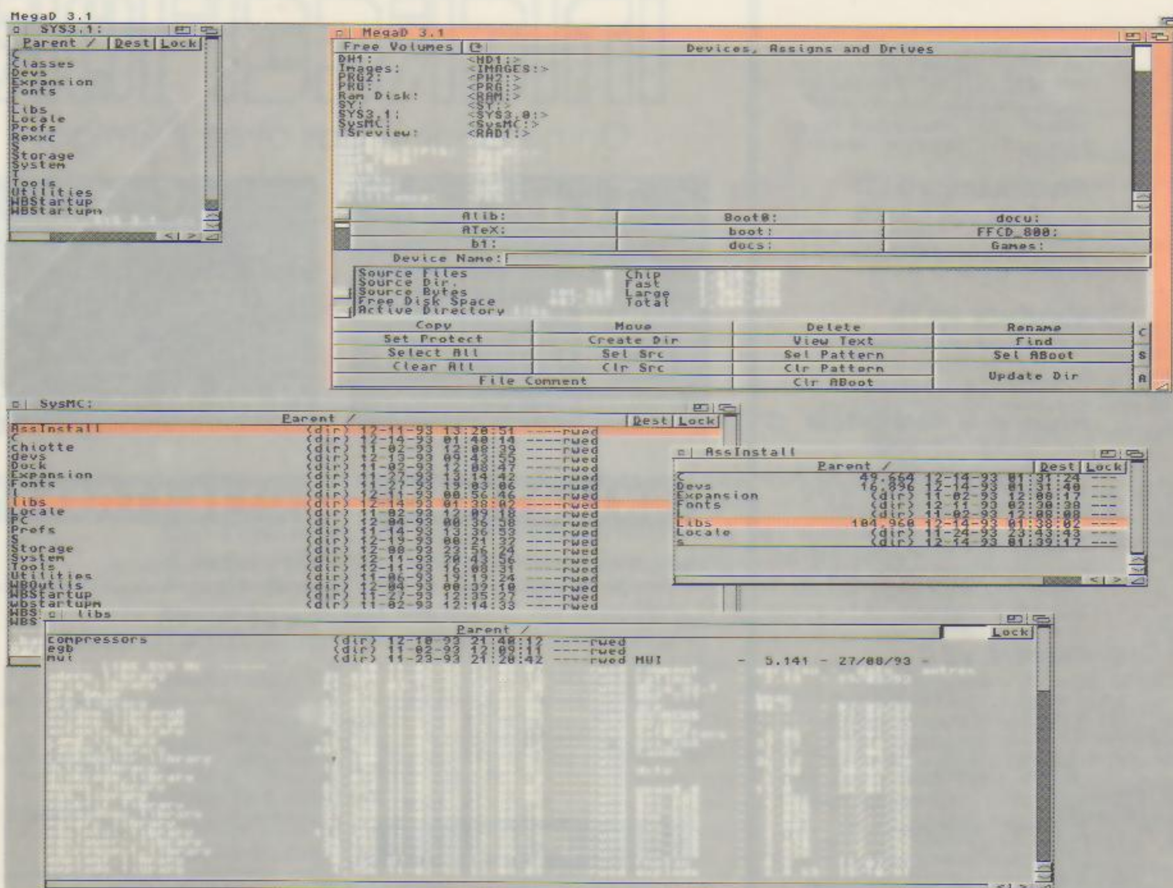
BBS Guard v2.03
Un programme qui détecte et contrôle les appels téléphoniques, met hors d'état les Guru Meditations, fait un 'cancel' automatique de toutes les boîtes de requête, etc... Binaire seul. Auteur: Darrell Grainger

DMS v1.52
DISK-Masher est un utilitaire qui permet de compresser et d'archiver une disquette complète même non DOS. Inclus l'interface graphique DMSWIN. Binaire seul. Auteur: Paradox

Figlet v2.0
Un générateur de fonte ASCII. Binaire seul. Auteur: Glenn Chappell, porté par Steve Tibbett

GuiArc v1.22
Une interface graphique pour les archiveurs qui ne fonctionnent que sous CLI tels lha, arc, ape, zoo, etc.. (les archiveurs ne sont pas inclus). Nécessite l'AmigaDOS 2.0+. Freeware. Binaire seul. Auteur: Patrick Van Beem

Hpack v0.79
Un archiveur permettant de transférer les données archivées entre différents systèmes. Binaire seul. Auteur: RSA Laboratories. Porté par Nick Little et Joerg Pias



MegaD v3.1 sur un écran Picasso 1024x768 (CAM 825b)

NComm 3.0
Un programme de communication basé sur la version 1.34 de Comm. Il fonctionne sur tous les Amiga. Il inclut des supports pour tous les langages Européens, la vitesse de transfert peut monter jusqu'à 115200 bauds, etc. Précédente version 2.0. NComm 3.0 offre beaucoup d'améliorations par rapport à la version précédente. Il émule l'ANSI et les terminaux VT100/VT220. C'est un Shareware. Binaire seul. Auteurs: DJ James, Daniel Bloch, Torkel Lodberg, et al.

Pgp v2.3a
Pretty Good Privacy V2.3 est un logiciel qui permet de protéger les E-mail grâce à une méthode de cryptage. Documentation fournie ainsi que le source.

Splitter v1.1
Ce programme permet de diviser un fichier en plusieurs fichiers plus petits. Source C fourni. Auteur: Martin Schlodder

Terminus v2.0d
Terminus est le remplaçant de JR-Comm 1.02a. Binaire seul. Auteur: John P. Radigan

Timer v1.04
Timer est un utilitaire qui mesurer le temps de tout ce que vous voulez (connection sur un terminal, etc...). Freeware. Source C fourni ainsi qu'un script ARexx pour démarrer Timer avec Vlt. Auteur: Uwe Schuerkamp

TransAmiga v1.11
BBS shareware qui tire sa puissance d'ARexx. Binaire seul. Auteur: Timothy Aston

Zip v2.0.1
Zip est un utilitaire de compression et d'archivage de répertoires et de fichiers. Il est compatible avec PKZIP v2.04g (mais n'en est pas un clone). Binaire seul. Porté par John Bush



#824 a&b

Hardware & émulation

A1200HD v2.0
Un texte qui explique comment installer un disque dur 3.5" dans votre Amiga 1200. Auteur: John Hertell

A500 1mb chip mod
Comment transformer votre extension de mémoire A501 en mémoire CHIP. Auteur: Will Jhun

AmiCDROM v1.6
Si votre Amiga est relié à un CDROM, ce programme permet de lui faire reconnaître le format standard ISO9660, le protocole d'échange Rock Ridge et le format HFS du Macintosh. Source en C fourni. Auteur: Franck Munkert

Caz v1.24b
Un assembleur Z80. Il fonctionne du WB1.3 au 3.x (testé). Le source est écrit en ANSI-C. Auteur: Carsten Rose

Dis6502 v1.0
Il s'agit d'un désassembleur pour la famille des microprocesseurs 6502. Shareware. Binaire seul. Auteur: Morten Eriksen

EPROMmer v3.2d
Le schéma Hardware et le logiciel d'accompagnement pour obtenir son propre programmeur d'Epron. Source C fournie. Auteur: Carsten Rose

FastZ80 v0.99b
Package d'émulation d'un microprocesseur Zilog Z80 pour la famille des microprocesseurs MC68000. Binaire seul. Auteur: Richard Carlason

GALer v1.41
GALs (Generic Array Locic) est un device logique programmable. Version anglaise et allemande. Shareware. Source fourni. Auteur: Christian Habermann

Hayes
Manuel Technique de référence pour les utilisateurs de Modems Hayes. Auteur: Bjarne Rasmussen

MiscHacks
Des images au format IFF qui représentent des schémas de montage. A savoir: 1541 to Amiga, 4 Joysticks, A1200IDE, A2000Kbd 2 A500, A200kbd 2 CDTV, Amiga VGA, Analog PC Joystick, Joy Mouse Switch, Midi Interface, Virus Beeper, MYSampler v1.0, PCBusMouse 2 Amiga, StereoSampler

OptMouse v1.2
Un programme et les instructions qui vous permettent de connecter une souris de type "Mouse Systems M3" sur votre Amiga. Source C fourni. Auteur: Ed Hanway

PcIfHD
Il s'agit d'un projet hardware qui permet de connecter un contrôleur compatible PC sur votre Amiga 500 et d'y connecter 2 disques durs St506. Cette version supporte une vitesse d'environ 150kbytes/sec. Auteur: Tom Nery

TMKBP v3.1
Un projet hardware pour concevoir un changeur de kickstart pour l'Amiga 500, 2000 ou 2500. Auteurs: Neil Colton et Michael Clanflone

TTMAP v5.0d3
Un projet hardware pour obtenir un Agnus capable de gérer 2Mo de CHIP sur A500 ou A2000 et ainsi accroître les performances au niveau graphique et musical. Auteurs: Neil Colton et Michael Clanflone

Wacom
Un pilote pour la tablette graphique Wacom. Documentation en anglais et en allemand. Shareware. Auteur: Roland Schwingel



#825 a&b

Utilitaires divers

ACalc v1.21
ACalc est une calculatrice fonctionnant en mode virgule flottante et en mode basé. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

AssignManager 1.24
AssignManager est un éditeur de préférences. Binaire seul. Auteur: Matt Francis

CatchDisk 1.10
CatchDisk est une commodité déterminant si vos disquettes sont correctement formatées. Version anglaise et italienne. Binaire seul. Auteur: Alessandro Sala

ForceIcon v1.0
ForceIcon est destiné aux utilisateurs d'un lecteur CDROM pour leur permettre de faciliter la gestion des icônes... Giftware. Source C fourni. Auteur: Kai Iske

FsInfo v1.1
Petit utilitaire qui permet de savoir si après être formaté, un périphérique est en FFS, DOS normal, Cache, etc.. Docu-

mentation en **français** et en anglais. Binaire seul. Auteur: Stephane Requena

Gershneblanker v2.7
Il s'agit d'un extincteur d'écran modulaire conçu pour l'AmigaDOS 2.04 et +. Compatible AGA. Source C fourni. Auteur: Michael D. Bayne

LibraryTimer v1.1
Ce programme permet de savoir quelles sont les fonctions d'une librairie qui prennent le plus de temps au CPU dans une application. Requiert le KickStart 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Jesper Skov

MapBoard v37.2
Permet de recopier la ROM à des adresses spécifiques de la mémoire cache sur les systèmes équipés d'un 68040. Binaire seul. Auteur: Michael Sinz

MegaView v2.0
Un programme de type MultiView à utiliser avec le Workbench 2.0. Il utilise la whatis.library (incluse) pour reconnaître le type des fichiers afin d'appeler automatiquement le programme d'affichage spécifique. Librairie MUI fournie. Source en C fourni. Auteurs: Hans-Jörg Frieden

MegaD 3.1
Un utilitaire pour répertoire. Supporte ARexx. Binaire seul. Shareware. Auteur: John L. Jones

MouseShift v2.1
Si vous avez une souris à trois boutons, ce programme vous permet de donner la fonction de la touche Shift gauche au bouton central de la souris. Mouse Shift fonctionne de l'AmigaDOS 1.2 au 3.0. Source en Assembleur fourni. Auteur: Garrick Meeker

PPrefs v1.1
PPrefs force tout programme à s'ouvrir dans le mode que vous aurez choisi, y compris dans les modes non usuels tels qu'HAM et EHB. Binaire seul. Auteur: Olaf Gschweng

ToolsDaemon v2.1
ToolsDaemon vous permet de lancer des programmes en sélectionnant simplement leur nom dans un menu du Workbench 2.0. Binaire seul. Auteur: Nico François

Yass v1.1
Yass est une commodité de sélection d'écrans pour OS2.0 ou +. Binaire seul. Auteur: Albert Schweizer

CAM #826 a&b
Utilitaires divers

ABackup v4.03
ABackup est un programme de sauvegarde. Version anglaise seulement. Précédente version 4.01. Shareware. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

AddMem v2.0
C'est une commande qui ajoute de la mémoire dans la 'memory list' du système. Pour KickStart 2.0 et +. Version anglaise et allemande. Binaire seul. Auteur: Martin Schlodder

AZap v2.10
AZap est un éditeur binaire. Binaire seulement. Auteur: Denis Gounelle

CatUpdate v1.0
Des scripts ARexx qui permettent de mettre à jour les catalogues. Auteur: Stephan Suerken

CheckRet v1.0
Un petit utilitaire conçu pour tester les codes de retour de n'importe quel programme CLI. Version anglaise et allemande. Binaire seul. Auteur: Martin Schlodder

CompressdiskDevice v37.31
Un 'Exec device' similaire au 'fmsdisk.device' de Matt Dillon. Il vous permet de créer des disques virtuels. Binaire seul. Auteur: Antonio Schifano

FileLogger v1.31
Un programme pour gérer votre logithèque. Binaire seul. Auteur: Arun Kumar

FileX v1.1
Un éditeur de fichier binaire. Il supporte la locale à partir de la version 2.1 du Workbench (les catalogues allemand et anglais sont disponibles pour le moment). Il dispose d'un port ARexx. Binaire seul. Auteur: Klass Hermanns

MagicClip v1.2
Un utilitaire Shell pour accéder au texte clipboard. Source en Oberon-2 fourni. Auteur: Franz Schwarz

MagicPubName v1.3a
Un utilitaire de type 'getpubname', qui affiche le nom des écrans publics. Nécessite l'Amiga-OS 2.04 ou +. Source en Oberon-2 fourni. Auteur: Franz Schwarz

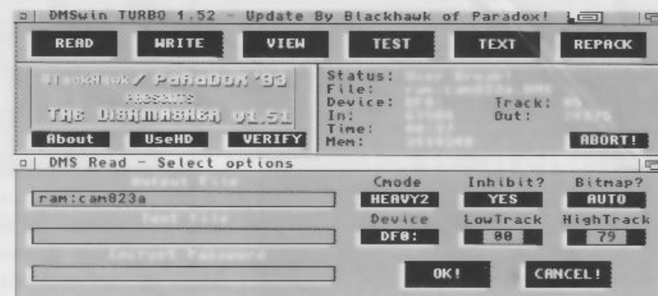
MKick v1.5
MKick remplace KickIT, ZKick et LKick pour les machines avec le Kickstart 1.2 ou 1.3 en ROM. Permet de charger la ROM 2.04 en RAM pour utiliser les programmes qui ne tournent que sous cette version du KickStart. Binaire seul. Auteur: Martin Mares

Moned v2b
Modifie en temps réel les fréquences d'affichage sur un moniteur. Binaire seul. Auteur: Raul A. Sobon

MRBackup v1.15
Un utilitaire de sauvegarde de votre disque. Shareware. Auteur: Mark Richard Rinfret

MRChoise v1.0
MultiRequestChoice est un utilitaire de boîtes de requête. Requiert l'OS 2.x et + et la reqtools.library V38+. Version FreeWare. Binaire seul. Auteur: Rainer Scharnow

PatchDT
C'est un patch pour la datatype.library qui permet d'accélérer l'affichage des écrans du Workbench. Utile seulement avec des cartes graphiques telles que Piccolo et GVP Spectrum. Source C fourni. Auteur: Stefan Boberg



DMS v1.52 (CAM 823a)

ProcedurePens v1.0
Utilise la fonction ObtainPen() du Workbench 3.0+ pour vous permettre de modifier les couleurs au démarrage. Freeware. Binaire seul. Auteur: Joseph Luk

RawInsert v1.0
Un utilitaire Shell pour insérer du texte ascii ou n'importe quel autre événement dans une 'input stream'. Particulièrement utile avec ToolManager. Requiert l'Amiga-OS 2.04 ou supérieur. Source en Oberon-2 fournie. Auteur: Franz Schwarz

RCON v1.0Demo
Un remplaçant amélioré pour le CON:-Handler de l'Amiga-OS 2.x / 3.x. Shareware. Binaire seul. Auteur: Gerhard Radatz

S-Anim5 v1.3
Transforme les animations Anim5 (DPaint, Videoscape, P-Animate etc..) en fichiers compressés auto-affichables. Précédente version 1.1. Freeware. Binaire seul. Auteur: Chas A. Wyndham

S-Exec v1.1
Un programme simple qui transforme les fichiers de commandes exécutables en fichiers de commandes exécutables mais compressés. Freeware. Binaire seul. Auteur: Chas A.Wyndham

S-Omni v1.1
Peut transformer presque n'importe quoi en fichier compressé auto-exécutable. Freeware. Binaire seul. Auteur: Chas A.Wyndham

Scheduler v1.3
Un utilitaire pour afficher la liste des tâches en cours et effectuer des actions sur ces tâches. Binaire seul. Auteur: Ola Lidholm

StatRam v2.2
Stat-RAM ou 'SD0:' est un disque en mémoire récupérable. Son fonctionnement se base sur le 'VD0:' d'ASDG. Binaire seul. Auteurs: Richard Waspe & Nicolas Salmoria

Stow v0.06ß
Lit les fichiers dans un répertoire et les copie en optimisant la place sur vos disquettes. Source C fourni. Auteur: Leon Atkinson

ThePromotor v1.9
Force tout programme à s'ouvrir dans le mode que vous aurez choisi. Binaire seul. Auteur: Kurt Haenen

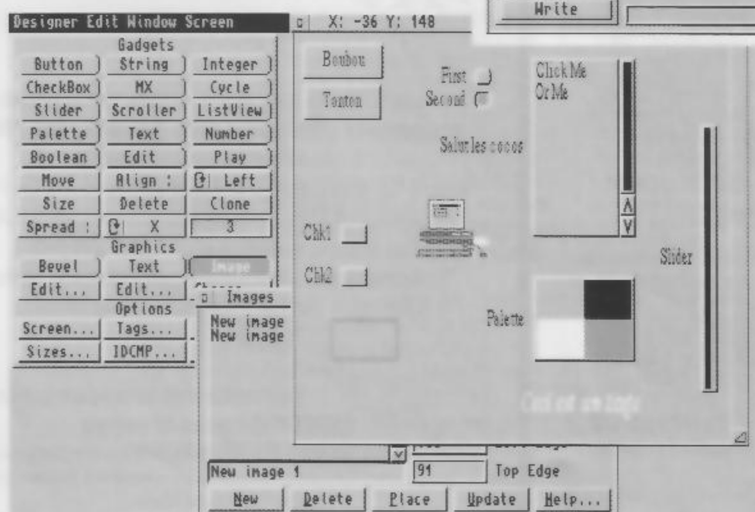
WBStart v1.4
C'est un système d'émulation de la procédure de démarrage du Workbench qui, charge un programme, crée un processus pour celui-ci et enfin, lui envoie un message de démarrage du Workbench. Source fourni. Auteur: Stefan Becker

XpkDisk v37.5
Xpkdisk.device est un device de style exec qui ressemble au trackdisk.device et disks similaires. Il compresse les données avec XPK (eXternal PacKer). Source C fourni. Auteur: Olaf Seibert

Flash DP

Designer
Fish 922

On va démarrer sur les chapeaux de roues avec un logiciel que je n'hésiterai pas à qualifier d'exceptionnel: Designer. C'est tout simplement le MEILLEUR utilitaire de design d'application disponible à ce jour, et c'est un DP! Enfoncés les PowerWindows, les ToolMaker et autres GadtoolsBox! Même le fameux Precognition (pour lequel j'ai une estime particulière) ne peut rivaliser avec ce logiciel fabuleux. Pourtant, au départ, rien de bien génial: c'est (encore) un logiciel qui permet de créer interactivement ses applications. On place, à l'aide de la souris, les gadgets, les listes, les boutons, etc. Tout est très simple à utiliser, et très ergonomique. De plus, une aide (au format AmigaGuide) peut être invoquée à tout moment si on a des problèmes sur un point particulier (comment aligner des gadgets, comment changer de police, etc.) Mais Designer fait beaucoup mieux que ses concurrents. Tout d'abord, on peut éditer en même temps plusieurs fenêtres très facilement (pas la peine de gérer plusieurs projets différents). Ensuite, c'est toute la gamme des événements Intuition qui peut être traitée de façon totalement interactive (tous les types de gadgets bien sûr, mais aussi les menus, les paramètres IDCMP fenêtres, etc.). On peut ensuite placer des images dans ses fenêtres avec une grande facilité (voir figure: le petit dessin d'un Amiga dans la fenêtre de test!) ce qui n'est pas toujours évident. Mais c'est surtout au niveau de la génération du code que l'auteur de Designer s'est surpassé! Au lieu de se limiter à un générateur de code C ou Assembleur, l'auteur a eu l'idée géniale de concevoir un générateur de code modulaire. Grâce à des modules chargés indépendamment de Designer, on peut générer le code que l'on veut. Pour l'instant, 2 modules sont disponibles: C et Pascal. Mais d'autres modules vont suivre : E, Modula, Assembleur, etc. Et rien ne vous empêche de créer votre propre module de génération! Ce concept est vraiment excellent, et il donne à Designer la supériorité absolue sur tous ces concurents, y compris ToolMaker! Quant à la puissance des générateurs de code, elle est inégalée à ce jour. C'est bien simple, on n'a pratiquement plus rien à écrire, il suffit de remplir les blancs qui sont indiqués par des commentaires! Designer s'occupe du reste. Il ouvre la/les fenêtre(s), gère les événements pour vous, répond à Intuition, ouvre les librairies, teste si la fenêtre a déjà été ouverte, si les fontes sont disponibles, etc. Fa-bu-leux. Designer est disponible sur Aminet, et sur la Fish 922.



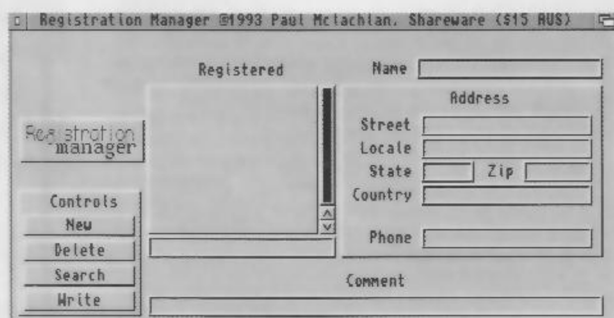
Designer (Fish 922)

WBSearch
Fish 922

Toujours sur la disquette Fish 922, voici WBSearch, un petit outil permettant de rechercher des fichiers à partir du WorkBench. L'avantage de WBSearch, c'est son mode de fonctionnement original, comparé aux autres outils du même genre: une fois installé, il ajoute une option "Search" supplémentaire au menu "Outils" du WorkBench. Pour rechercher un fichier, vous cliquez sur le volume ou le répertoire voulu, puis vous activez l'option "Search". Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous indiquez le nom du fichier (ou un pattern) et le tour est joué !

StatRAM
Fish 915

StatRAM (Static RAM) sur Fish 915 est le dernier disque RAM récupérable. Les auteurs sont partis du célèbre VD0: (dont ils ont d'ailleurs totalement désassemblé le code!) qui souffrait de certaines limitations, et ont créé ce nouveau disque RAM, dont la résistance aux crashs les plus sévères est vraiment très surprenante. StatRAM est aussi fiable et aussi résistant que VD0: mais il comporte des améliorations très intéressantes. Il fonctionne avec n'importe quel FileSystem et il s'installe dans n'importe quelle configuration mémoire (y compris si vous avez de la RAM ailleurs que dans l'espace d'adressage de 24 bits). Je ne peux que vous conseiller son utilisation.



Rego (Fish 916)

Nous avons souvent eu l'occasion de présenter des logiciels permettant de tracer des courbes à l'écran. Il en existe plusieurs, et ce type de logiciel présente toujours à peu près les mêmes caractéristiques: zoom sur une portion de courbe, dérivation, calcul d'intégrales, etc... Voici pourtant MultiPlot (Fish 918) qui intègre toutes ces fonctions, plus d'autres qui sont moins courantes, comme la possibilité de faire une interpolation, d'appliquer des filtres sur des courbes linéaires ou polynomiales), de lisser une courbe, etc... En fait, MultiPlot est plus qu'un simple logiciel de tracé de courbes: c'est un outil mathématique puissant, qui permet de faire un peu de traitement de signal. Et sa grande ergonomie (notamment le zoom quasi temps réel à la souris) le destine à tous ceux qui ont besoin d'un outil simple à utiliser.

Rego
Fish 916

Il me semblait tout à fait logique de terminer par Rego (Fish 916). Je vous ai souvent parlé de l'importance de soutenir les créateurs de DP. En clair, après une période d'essai de quelques jours, et si le logiciel vous convient, il FAUT se faire enregistrer auprès de son auteur, afin d'obtenir (moyennant finance) la version complète du produit. Mais il n'est pas toujours facile de tenir à jour tous ces enregistrements. C'est pourquoi un logiciel Rego prend tout son intérêt. Rego est tout simplement un organiseur d'enre gistrements (REGistration Organiser). Avec Rego, vous tenez à jour une liste de vos enregistrements. Vous indiquez le nom du logiciel, le nom et l'adresse de son auteur, des commentaires, etc... Vous pouvez rechercher un logiciel particulier dans la base, et Rego peut même imprimer un ordre d'enregistrement.

Gilles Soulet
soulet@eis.enac.dgac.fr

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE

CAM - FISH - DPAT - FDS - TSIWF -AMOS-DP - Shareware-Compensé

CLIP - UGA SOFTWARE - ASI GAMES & UTILS et autres...

Sélection des incontournables !!!

La compatibilité entre systèmes est indiquée de façon restrictive. Exemples : (2.x/3.x) = compatible avec les systèmes 2.x et 3.x uniquement - (1.3/2.x) = compatible avec les systèmes 1.3 et 2.x uniquement. Si la compatibilité n'est pas indiquée, le logiciel fonctionne sur tous les systèmes sauf indication contraire dans son descriptif.

Réfs	Noms	Descriptions...
UTILITAIRES DIVERS...		
CAM775b	**DiskSalvII v11.27**	Pour récupérer efficacement vos fichiers endommagés ou effacés. (2.x/3.x).
CAM782a	**MagicWB**	Pour avoir de superbes icônes et de superbes patterns sur votre WB2.x/3.x.
CAM787d	**Terminus v2.0a**	Excellent émulateur de terminal, puissant, simple, rapide (disque dur + modem)
CAM788a	**MKick v1.3**	Permet de charger le KS2.04 / 3.0 dans votre A500/2000 encore sous 1.2 / 1.3.
CAM788b	**SysInfo v3.22**	Pour tout savoir et comparer les performances de votre Amiga avec d'autres.
CAM806a	**ABackup v4.1**	Utilitaire en Français qui permet de faire une sauvegarde du disque dur.
CAM809a	**PowerCache 37.64**	Permet d'installer un cache pour augmenter les performances du système. (2.x/3.x).
FF872	**ToolManager v2.1**	Un gestionnaire d'applications pour workbench 2.x ou 3.x. Ce logiciel ne
FF873	**ToolManager v2.1**	(deuxième partie) mérite que des éloges... Disque dur indispensable !
FF910	**IconEditor v4Demo**	Superbe éditeur d'icônes jusqu'à 640x256 et compatible AGA (2.x/3.x)
FF902	**VirusZ v3.07**	Reconnaît +220 virus en boot et 115 virus fichiers....
FF913	**VirusChecker 6.3**	Dernière version de ce puissant détecteur de virus. (2.x/3.x).
FF893	**AmigaWorld v2**	Une base de données qui contient des infos sur tous les pays du monde.
FF916	**MathPlot v2.07**	Permet de tracer des fonctions mathématiques. (2.x/3.x)
FF895	**MuchMore v3.3**	Dernière version de l'afficheur de texte le plus utilisé. Désormais localisé !
SH641	**DiskLabel v1.1**	Pour imprimer facilement et rapidement des étiquettes pour vos disquettes...
SH909	**Thème Astral 3.1**	4 utilitaires en Français sur ce disk pour faire votre thème complet. (1.2/1.3).
SH1260	**Cave 3.2 & Liste 3.2**	Cave permet de gérer une cave à vin & Liste des listes diverses (vidéos, logiciels...).
SH1506	**Conjugue v1.3**	**Nouvelle version. Permet de** conjuguer les verbes Français à tous les temps!
SH2187	**Sound-WB Editor v1.2**	**Permet de remplacer le 'bip' qui se manifeste en cas d'erreur de la part de l'utilisateur par un sample aléatoirement choisi dans une liste. Livré avec des samples amusants issus des 'Guignols' de C+. V. Française. DD requis (3.x).**
SH2188	**ZED V1.1**	**Excellent éditeur de textes ASCII multi-fenêtres avec port Arexx. Version Française. Disque dur conseillé. (2.x/3.x).**
FDS2051	**A600NumPad**	Ou comment remédier à l'absence de pavé numérique sur l'Amiga 600.
FDS2138	**Dynamic Skies 1.0**	Excellent logiciel d'astronomie, en version de démonstration, mais utilisable...
MUSIQUES, SONS, MODULES, RECONNAISSANCE VOCALE		
FDS2117a	**Eagle Player**	Le meilleur joueur de modules avec plein d'options. Reconnaît tous les formats.
FDS2117b	**Eagle Player**	La deuxième partie du logiciel décrit ci dessus...
FDS1970	**Protracker v3.01**	Excellent éditeur musical. Le plus utilisé par les musiciens sur Amiga !
FF840	**OctaMed V2.0**	Editeur musical avec 8 canaux au lieu de 4, des portées et compatible Midi.
CAM796b	**AniMan v5.2**	VCLI V7.0, VoiceShell v1.11 Pas moins de 3 logiciels de reconnaissance vocale sur la même disquette. AniMan v5.2 a besoin du système 3.x, VCLI v7.0 et VoiceShell v1.11 ont besoin du système 2.04+. Digitaliseur indispensable !
GRAPHISMES, ANIMATIONS, FRACTALES....		
FDS1977	**Digital Illusions**	Logiciel de traitement d'images (accepte tous les formats Amiga dont le 24 bits)
SH471	**Screen Painter2.5**	Excellent logiciel de dessin pour Amiga + des outils... Tout est en Français !
SH2000	**AMORPH v1.1**	Vous ne rêvez pas ! Un vrai logiciel de Morphing entièrement en Français !
SH2116	**PIX ON DISK3.1**	Utilitaire en Français pour récupérer des images IFF directement sur les disquettes...
FF914	**MainActor v1.16**	Package pour créer, modifier, jouer divers formats d'animations. (2.x/3.x)
FF903	**ViewTek v1.05**	Permet d'afficher les images GIF, JPEG, HAM8, JFIF, IFF-ILBM, SHAM. (2.x/3.x).
FF917	**MandelManiav4.1**	Logiciel rapide pour générer des images fractales Mandelbrot et Julia. (2.1/3.x).
CAM708a	**Render24 v1.05**	Convertit les formats GIF, JPEG etc.. vers le format IFF ILBM 24 bits et permet aussi de convertir et d'éditer des animations... Reconnaît l'AGA si présent.
BUREAUTIQUE, GESTION, BASES DE DONNEES...		
SH1176	**BUDGET V3.5F**	Excellent utilitaire en Français pour gérer votre budget familial et vos comptes.
SH1724	**DP Managing3.11**	Base de données en Français dédiée à la gestion des CD, K7, logiciels. (2.x/3.x).
CAM791a	**AmigaBase v1.31**	Base de données programmable limitée à la configuration de votre système.
FF845&846	**TextPlus V4.10**	Traitement de textes assez remarquable ! Versions Allemande & Anglaise. Requiert un disque dur. (2.x/3.x)..
PROGRAMMATION...		
FF915	**Blitz2Demo**	Version démonstration d'un nouveau BASIC révolutionnaire..
FDS2146	**HeliosForth v4.0**	Enfin une vraie adaptation du langage Forth sur Amiga !
SH1810	**CLEO v1.0**	Un nouveau langage inspiré du Pascal, mais plus ambitieux que le Pascal.

Des milliers d'autres logiciels sont disponibles au catalogue.......

TECHNO - DANCE MUSIC - TECHNO - DANCE MUSIC

Vous aimez la musique Techno ou la Dance ? Alors la collection TECHNO-MODULES ne peut que vous intéresser !!! Il existe déjà 22 disquettes pleines à craquer de modules pour ProTracker avec les rythmes que vous aimez tant !!! Vous pouvez acquérir toute la collection d'un coup, mais aussi individuellement. Il suffit pour cela d'indiquer sur le Bon de Commande ci-dessous "TECHNO-MODULES" et le numéro. 12 Frs la disquette...

CLIP ART 1 à 15

Vous avez besoin de clip-art pour votre logiciel de mise en page ? Il existe déjà 15 disquettes pleines de nouveaux petits dessins. Référence : CLIP 1 à 15. Les disquettes sont disponibles individuellement et les dessins sont classés par thèmes...

Les commandes de disquettes du Domaine Public sont traitées le jour de leur réception (le lendemain au plus tard) et les colis sont toujours envoyés systématiquement en service postal rapide.

Si vous êtes titulaire d'une Carte Bleue, vous pouvez recevoir vos disquettes encore plus vite en passant votre commande par téléphone. Les commandes passées du lundi au vendredi avant 13h sont traitées le jour même !

(Montant minimum d'une commande par Carte Bleue : 100 Frs)

VOUS VOULEZ JOUER ?

Découvrez vite la collection **Assassins Games** qui compte déjà 148 disquettes et qui regroupe les meilleurs jeux du Freeware et du Shareware pour Amiga. (12 Frs la disquette). Le contenu des disquettes est détaillé dans notre catalogue... Les disquettes **Assassins Games** ont été révisées récemment pour accroître la compatibilité avec l'A1200. Ce sont bien entendu les disquettes révisées que nous distribuons...

LE CD-ROM MENSUEL DE FRED FISH.......... NC

UGA SOFTWARE

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE DEVIENT DISTRIBUTEUR OFFICIEL POUR LA FRANCE DE LA NOUVELLE COLLECTION 'UGA SOFTWARE'. C'EST DIX A QUINZE DISQUETTES PAR MOIS AVEC DES NOUVEAUTES DANS DIFFERENTS DOMAINES (UTILITAIRES, DEMOS, MUSIQUES, GRAPHISMES, MODULES) AVEC DES EXCLUSIVITES UGA.

AU MENU :
UGA DEMO 1
UGA UTILITIES 1 & 2
UGA MUSIC 1
UGA ART 1 & 2
UGA MODULES 1, 2, 3, 4, 5, 6

36.15 FDS

Des milliers de logiciels à télécharger avec des nouveautés tous les jours !!!

Les rubriques spécialisées, le dialogue direct, les forums, etc...

NOUVEAU

Chaque minute sur le 36.15 FDS vous fait gagner un crédit de 20 Ko à télécharger à moindre coût sur le 36.14 FDS

Recevez gratuitement la nouvelle version du protocole de téléchargement Amiga ou PC en faisant la demande directement sur le 36.15 FDS

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NUMERO DE REFERENCE DES DISQUETTES : (Indiquez bien le nom de la collection + le numéro):

NBRE DE DISQUETTES (réf : CAM + FISH + DPAT + FDS, etc...) : .... x 12 Frs = ... Frs
NBRE DE DISQUETTES DE LA COLLECTION SH : .... x 21 Frs = ... Frs
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE POUR LE DP : 25 F = ... Frs
FORFAIT RECOMMANDATION (assurance transit postal facultative) : 12 Frs = ... Frs

KIT DE TELECHARGEMENT (CABLE MINITEL + MOON-AM FDS) : 75 Frs = ... Frs
( ) CATALOGUE DP COMPLET (3 disks) : 15 F avec une commande (20 F sans) = ... Frs
ou ( ) CATALOGUE CONDENSE (1 disk) : 5 F avec une commande = ... Frs
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT JOINT = ... Frs

Les commandes avec règlement par Carte Bleue se font uniquement par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18h ou par minitel 24h/24. **Facture avec TVA jointe.**

NOM : ______________________ Prénom : ______________

ADRESSE : ______________________

CODE POSTAL : !___!___!___!___!___! VILLE : ______________________

 Date et Signature

Vous êtes un auteur de programmes DP francophones et vous souhaitez que vos créations soient diffusées dans la collection DPAT.

Rien de plus simple, envoyez vos programmes au journal avec vos coordonnées. Tous les langages de programmation sont bienvenus) du moment que les programmes et leurs documentations sont en français.

DPAT

La collection DPAF Domaine Public Amiga Francisé contient des programmes étrangers (en anglais ou autres) accompagnés de leurs documentations entièrement traduites en français et éventuellement d'une version du programme traduit en français. Si vous avez réalisé une traduction d'un DP, n'hésitez pas à nous la faire parvenir au journal afin de l'inclure dans la collection DPAF.

Au menu, un programme de dessin, une mise à jour de Sisys, ISA pour créer des applications multi-tâche avec Amos et un émulateur Minitel. Si vous avez localisé un programme, n'hésitez pas à en faire profiter la communauté Amiga en faisant parvenir votre localisation au journal. Nous l'intègrerons alors dans les DPAF.

DPAT 43



VanEyck v1.00

C'est un programme de dessin et de manipulation d'images. Vous pouvez créer des dessins complexes ou de simples logos. Vous pouvez aussi, et je dirais même plus surtout, modifier vos dessins à l'aide de différents effets spéciaux: Mosaïque, Liquide, Briser, Taches, Blocs, Corrompre, Portrait. VanEyck est un Shareware. Les options suivantes sont désactivées dans cette DEMO: "SAUVE IFF, SAUVE IFF EN..., SAUVE IFK, SAUVE brosse, IMPRIMER". 50 FF (300 FB) pour la version complète et 120 FF (600 FB) pour être un utilisateur enregistré et obtenir les nouvelles versions avec leurs modules sans avoir à les demander. Tout vous parviendra aussitôt que ce sera prêt. Auteur: Yves Belge

DPAT 44



Sisys v1.2

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 35. C'est un traceur de fonction z=f(x,y). Les petits plus de cette version: quelques bugs corrigés, une pincée de fonctions en plus, et une meilleure gestion des options d'affichage des courbes. Si vous voulez redécouvrir l'univers des mathématiques, ce programme est fait pour vous... Moi je l'adore. Il dispose d'une interface intuition et existe en version 68020+68881. Exécutable seulement. Enfin, c'est un freeware. Son génial auteur est François Paulhiac

DPAT 45



ISA

Cette distribution est une préversion de l'extension ISA. C'est une extension pour Amos dont le but avoué est de permettre la création de programmes "Amiga-Friendly", autrement dit de permettre le Multi-Tâche et tout et tout et tout et ça sur Amiga, avec Amos... Auteur: Jean Sébastien Valette

DPAT 46



Alarming v2

Ce programme est pour ceux qui ont la chance de posséder un Amiga muni d'une horloge et d'un système supérieur ou égal à 2. ALARMING est un programme d'alarmes, il permet de fixer jusqu'à 19 alarmes simultanément. Il y a 5 types d'alarmes: tous les jours, toutes les semaines, tous les mois, tous les ans ou à une date précise. Vous avez droit à 2 options: pour chacune de ces alarmes, on peut donner un message à lire qui peut s'étendre sur 5 lignes ou bien on peut aussi demander un clignotement de l'écran. Ce programme est distribué en tant que Shareware, 60 francs français sont demandés. Auteur: Philippe Girolami

AmiTEL v0.98a & v0.99a

Le premier est pour tout système, le second n'est plus compatible 1.3. Mais qu'est-ce? AmiTEL est un programme d'émulation pour la norme Vidéotex CEPT2 utilisée sur le réseau Télétel Français et par de nombreux serveurs RTC. La principale originalité de cet émulateur réside dans le fait qu'il émule les principales fonctionnalités d'un Minitel M1b dans une fenêtre en utilisant le console.device. En deux mots, cela revient à transformer les codes Vidéotex du Minitel par les séquences ANSI du console.device correspondantes. AmiTEL est écrit entièrement en Assembleur C'est un superbe programme. Il a toutes les fonctions classique d'un émulateur Minitel. Auteur: Ldfa

BioZ II v1.1

BioZ II est un logiciel de tracé des courbes biorythmiques. Voilà voilà, il est bien fait, sympathique dans ces commentaires et pratique d'utilisation. L'interface est un peu tristounette mais elle est fonctionnelle... Auteur: Mikaël Zajac

DigiZ v2.0

C'est une montre doublée d'un réveil. Mais cette montre présente la particularité de pouvoir changer d'écran. En effet, les autres montres restent dans le Workbench, et lorsque vous travaillez avec un logiciel qui utilise son propre écran, il vous faut, soit ouvrir l'écran du WorkBench, soit tirer celui de votre logiciel pour pouvoir lire l'heure. DigiZ, elle, s'installe sur l'écran de votre choix. Auteur: Mikaël Zajac

Nikita v1.00

Ce petit utilitaire fort sympathique oblige tous les écrans à être ouverts en "public". Après quelques essais, cet utilitaire s'est avéré, dans la majorité des cas, très efficace. Ce programme est Shareware, contribution, à votre discrétion... Auteur: Philippe Girolami

Welcome v2.11

Vous avez tous déjà vu booter un Mac, il vous dit bienvenue. Ce programme fait la même chose sur votre Amiga (à peu près...). Ce programme est Shareware. Contribution, à votre discrétion... Auteur: Philippe Girolami



Amitel v0.98a & v0.99a (DPAT 46)

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 9h30 - 12h30.13h30 - 19h00

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500		
512 Ko sans horloge	PROMO	220
512 Ko avec horloge		280
1 Mo s'accouple avec 512 K		499
AMIGA 500 +		
1 Mo sans horloge		400
1 Mo avec horloge		480
AMIGA 600		
1 Mo avec horloge	PROMO	480
2 Mo PCMCIA		990
4 Mo PCMCIA		1590
AMIGA 2000		
2 Mo extensible à 8 Mo		1490
4 Mo extensible à 8 Mo		1990
8 Mo extensible à 8 Mo		3390
AMIGA 1200		
2 Mo 16 bits PCMCIA		900
4 Mo 16 bits PCMCIA		1590
PC 1208 1 Mo 32 bits extensible à 8 Mo – horloge + support co-pro		1190
PC 1208 2 Mo 32 bits		1690
PC 1208 4 Mo 32 bits	PROMO	1990
PC 1208 8 Mo 32 bits		NC
Co-pro + oscillateur 33 MHz		790
AMIGA 4000		
Barettes SIM 1 Mo 32 bits		600
Barettes SIM 2 Mo 32 bits		990
Barettes SIM 4 Mo 32 bits		1600

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +		
Boîtier avec interface IDE + extension Mémoire de 0 à 8 Mo		
Boîtier seul		1190
52 Mo + 0 ko Ram		1990
80 Mo + 0 ko Ram		2490
210 Mo + 0 Ko Ram	PROMO	2890
2 Mo de Ram		NC
AMIGA 2000		
Carte contrôleur SCSI + extension Mémoire de 0 à 8 Mo		
Carte seule		990
80 Mo + 0 ko Ram		2790
120 Mo + 0 ko Ram		3290
170 Mo + 0 Ko Ram		3790
2 Mo de Ram		NC
AMIGA 1200		
Disque dur 2"1/2 livré avec vis câble-notice-disquette d'installation		
40 Mo 2"1/2 IDE		1290
80 Mo 2"1/2 IDE	PROMO	1590
120 Mo 2"1/2 IDE		2190
OVERDRIVE		
Disque dur externe 3"1/2 sur port PCMCIA		
Overdrive 3"1/2 130 Mo		1990
Overdrive 3"1/2 170 Mo		2590
Overdrive 3"1/2 251 Mo	PROMO	2890

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
Carte s'installe à la place du 68000	
68020 + 1 Mo 32 bits	1990
68020 + 4 Mo 32 bits	2990
68030 + 1 Mo 32 bits	2990
68030 + 4 Mo 32 bits	3990
AMIGA 2000	
68030 25 MHz	4990
68030 40 MHz	6990
68030 50 MHz	8990
AMIGA 1200	
Carte A1230 TURBO 2 avec copro. optionnel + ext. RAM 32 Bits + port contrôleur SCSI	
40 MHz + 4 Mo	4790
50 MHz + 4 Mo	6490

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi		110
Souris mécanique 400 dpi		160
Souris optique		350
Trackball		390
Crayon-Souris		310
Multistart 500 +		280
Multistart 600		350
Commutateur Souris/Joy		200
Alimentation A 500	PROMO	390
Câble Péritel		100
Câble Midi		80
Câble Nul Modem		100
Câble Minitel		100
Câble disque dur		100
Câble imprimante		100
Boite de rangement 75 disquettes		100
Boite de rangement 100 disquettes		150

LECTEURS

Externe A 500/600/1200	PROMO	490
Externe + Blitz + Antivirus		690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo		990
Interne A 500		490
Interne A 2000		590
Interne A 4000		NC
CD ROM A1200		1990
CD ROM A4000		2490

SON

Digital Sound Studio Plus		990
Home Music Kit	PROMO	340
Interface Midi		390
Megamix Master		350
Simple Link		790
Virtual Synth		1290

MONITEURS

1085S	1490
1084S	1890
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris		1290
Scanner 256 T Gris	PROMO	1590
Scanner Couleur		NC
Tablette graphique 6T906		2990

VIDEO

GENLOCK		
G Lock	PROMO	3390
GST 40 c		2290
GST Gold ASF		3690
GST Gold Pro		6690
DIGITALISATEURS		
V LAB -1200		3490
VIDI AMIGA 12		1190
DCTV	PROMO	1990
VIDI 12 R		1890

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle		
STAR LC 100 C		1490
STAR LC 24-100		1990
STAR LC 24-200 C		3290
STAR SJ 144		4390
CANON BJ 10 SX	PROMO	1790
H.P Deskjet 510		2190
H.P Deskjet 550 C		4290
H.P Laser JET 4L		4950

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK DINOSAURE



DE LUXE PAINT Référence de la création graphique	790 F
DIGITA WORDWORTH Traitement de texte	590 F
DIGITA PRINT Gestionnaire d'impression	490 F
OSCAR Jeu d'arcade	250 F
DENNIS Jeu d'arcade	250 F
Manette de jeu	120 F
Tapis souris	30 F
10 disquettes vierges	36 F
Valeur totale	2556 F

AMIGA 1200



Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

Sans Pack 2490 F

Avec Pack 2990 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
40 Mo	3590 F	3990 F
80 Mo	3990 F	4390 F
120 Mo	4390 F	4790 F

AMIGA 4030



Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 4 Mo
W.B. 3.0

8990 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	8990 F	9390 F
210 Mo	9290 F	9690 F
340 Mo	9890 F	10290 F

AMIGA 4040



Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

14690 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	14690 F	14990 F
210 Mo	14990 F	15290 F
340 Mo	15590 F	15890 F

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!!

AMIGA CD 32

+ 2 jeux + 1 manette = **2490 F**

- *+ de 50 jeux disponibles avant le 31/12/93*
- *JURASSIC PARK, MANCHESTER UNITED, NIGEL MANSELL, SYNDICATE, SOCCER KID, DUNE, MORTAL KOMBAT...*

PROMOTIONS

PAINTER 3D + PERSONNAL PAINT	~~880 F~~	**500 F**
HOME MUSIC KIT : digitaliseur sonore	~~550 F~~	**340 F**
HOME OFFICE KIT : intégré traitement de texte fichier tableur	~~990 F~~	**590 F**
PAGE SETTER II : traitement de texte mise en page	~~590 F~~	**240 F**
LECTEUR EXTERNE 5"1.4 : pour sauvegarde à faible prix	~~790 F~~	**390 F**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brillance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690
MUSIQUE	
BARS et PIPES JUNIORS	990
BARS et PIPES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	590
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60 F	3,30 F	3,00 F	2,80 F
3"1/2 DF HD	5,90 F	5,40 F	5,00 F	4,60 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois ***
- **REPRISE de votre ancien matériel ****
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL ....
MON ORDINATEUR ....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 130 F par colis / C.R 70 F Total

☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte Bleue ____ Date d'expiration ____
☐ Carte club AMIE

Date : Signature :

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles

UGA NewsFlash Freeware

UGA

Petite surprise: voici les descriptifs des disquettes de la nouvelle collection UGA Newsflash Freeware. Dix à quinze nouvelles disquettes sont prévues par mois. Le distributeur pour la France est FDS.

Disk 1 - Utilities 1

AmigaMonitor V1.62
Moniteur/débOgeur de code Machine. Cette version fonctionne correctement sur un Amiga équipé d'un MC68040 avec les caches, mais ne comprend que les instructions du 68000 comme les versions antérieures. Auteur: Timo Rossi

AssignManager V1.00

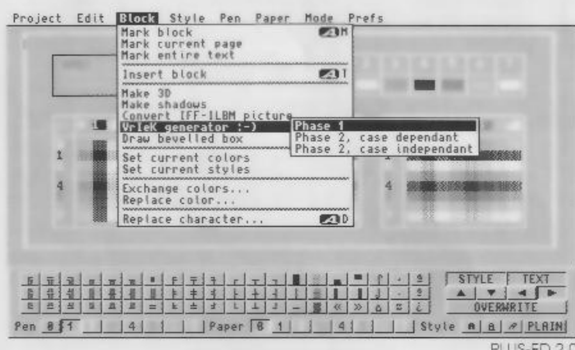
Un éditeur de Préférences OS2.0 pour les assignations du DOS. Auteur: Matt Francis

BigAnim V3.3

BigAnim est un joueur d'animations capable de lire et de jouer une animation depuis le disque dur. BigAnim peut afficher des animations au format IFF ANIM de types 5 et 7 et utilise la nouvelle graphics.library et les routines de double-buffering quand il tourne sur un Amiga équipé d'un KickStart 3.0 ou +. Requiert le KickStart 2.04 ou +. Auteur: Christer Sundin

Fakemem

Fakemen est un petit utilitaire qui convertit 512 Ko de mémoire Chip en mémoire Fast



PLUS-ED 2.0

Find 37.20

Un utilitaire de recherche de fichiers. C'est une commande CLI. Binaire seul. Auteur: Reinhard Lübke.

Mandelmania V4.1

Un programme pour calculer et générer des images fractales Mandelbrot et Julia. Il nécessite le Workbench 2.1 (V38+ de la librairie asl.library). Il dispose d'une aide en ligne qui utilise l'Amigaguide.library. Il supporte tous les modes graphiques de l'Amiga ainsi que le mode AGA. Auteur: Markus Zehnder

MouseDriver V7.12

Un pilote (driver) de souris pour l'Amiga. Auteur: Master Brain de ACO utilities

MultitoolII V1.4

MultiTool est un outil pour gérer les répertoires et fichiers comme DiskMaster, DirectoryOpus, SID, etc... MultiTool fonctionne sur l'OS 2.04 (V37) et +. La localisation (actuellement anglais et allemand) est disponible à partir du Workbench 2.1 (V38). Auteur: Boris Jakubaschk

PlusEd V2.0

Un éditeur ANSI. Auteur: Stefan Zeiger

tga2iff V1.1

Un utilitaire qui vous permet de convertir les images au format Targa en images au format IFF ILBM avec 12 ou 24 bitplanes. Requiert l'AmigaOS 2.04. Auteur: Giuseppe Sacco

WatchMan 37.1

Une fois installé, WatchMan attend qu'un programme appelle la fonction DeleteFile() et il avertit l'utilisateur en indiquant le nom du fichier que tel ou tel programme essaye d'effacer. Auteur: Christian E. Hopps

WBVerlauf V2.0

Permet aux possesseurs de machines AGA de créer de jolis fonds Copper choisis parmi une palette de 16 millions de couleurs. Nécessite le Kickstart 3.0 et la présence de l'AGA (A1200 et A4000). Auteur: Christian A. Weber

WhatKick V1.02

Cet utilitaire détecte la version du Kickstart et lance la startup-sequence associée. Auteur: Conrad Sanderson
Cette disquette contient aussi divers articles de presse (reportages, tests de logiciels, de jeux et de matériels, des infos, etc...)

Disk 2 - Utilities 2

60hzEmulator V1.05
Il s'agit d'un émulateur 60Hz. Si vous avez un fatter agnus, 60hzEmulator vous permet d'émuler le mode NTSC et ainsi de faire tourner les nombreux utilitaires et jeux prévus pour ce mode d'affichage. Auteur: P. de Boer

CatEdit V1.0

CatEdit est un programme qui permet de créer, d'éditer et de traduire les programmes localisés dans n'importe quel des neuf langages supportés par l'Amiga. Binaire seul. Auteur: P. de Boer.

CopColEd V1.1

Un programme destiné aux programmeurs. Il s'agit d'un éditeur de couleurs qui peuvent être affichées en utilisant le copper de l'Amiga. Auteur: Ludwig Huber

FastPAR V1.0

Un device d'impression qui respecte bien le système. C'est une alternative au device PAR:. Il permet à l'utilisateur de continuer à travailler pendant l'impression (le PAR: original n'est pas vraiment multi-tâches). FastPAR est conçu pour DVIprint (PasTeX) mais peut être utilisé avec tous les programmes qui pilotent l'imprimante directement. Auteur: Christian Stieber

KitCat V1.1

Un utilitaire comme CatComp qui vous aide à créer des programmes localisés en utilisant les différents catalogues de langages et la locale.library. KitCat est compatible avec CatComp, mais la source C est un peu différente. Auteur: Albert Weinert

MCD V1.03

MCD (My Change Directory) est une commande Shell/CLI similaire à la commande CD avec beaucoup de caractéristiques supplémentaires. Il reconnaît les abréviations. Tous les wildcards sont supportés. MCD utilise un "fichier mémoire" qui contient la structure de tous les répertoires sur votre disque dur. Les volumes multiples sont supportés. Il a été testé sur AMIGA 500 - 4000 sous différentes configurations. Requiert l'AmigaDOS 2.0 ou +. Auteurs: Martin Weiss et Olivier Kaufmann

QuickTools Rel1.0

QuickTools sont des outils Cli/Shell qui permettent de retrouver rapidement des fichiers dans un volume. Sont inclus: QuickTools.library, GetQInfo, Qcd, QFind, QPop, QAsn et Qdir. Auteur: Eivind Nordseth

ScreenFool V2.4U

Paquetage pour développeur qui inclut une librairie pour le maniement des écrans publics et des "font-sensitive". Pour système 2.0 ou +. Auteur: Chris Lawrence

Strings Rel1.1

Strings est un petit utilitaire pour trouver des chaînes de caractères dans n'importe quel type de fichier. Auteur: Anders Lindgren

TWC V3.22

Two Way Chat & Send vous permet d'utiliser l'option full duplex de votre modem. Vous pouvez dialoguer avec d'autres Amiga utilisant TWC pour envoyer et recevoir des fichiers en même temps. Dispose d'une GUI et requiert l'OS 2.04+. Shareware. Binaire seul. Auteur: Lutz Vieweg
Cette disquette contient aussi divers articles de presse (reportages, tests de logiciels, de jeux et de matériels, des infos, etc...)

Disk 3 - Music 1

Sept modules musicaux: Charming/Love, Drum it, Rasta man, Crystal rain, Hit it, Tangled, Love and pain. Le player est livré (PtPlay).

Disk 4 - Démos 1

Deux démos: Interface démo, Kid démo

Disk 5 - Art 1

Six images issues du Ray-Tracing et réalisées par le graphiste Lorenzo Collereta. L'afficheur est livré (PPShow) et les images sont: Creating II, Dreamboat, Welcome, Museum, Bottle, Conchiglia

Disk 6 - Art 2

Cinq images en Ray-Tracing issues d'Imagine 2 et réalisées par Nocentini Tiziano. L'afficheur est livré (PPShow) et les images sont: Music Dream, My Objects, Spiral, Tizy, Volkswagen

Sur les disks 7 à 12 (modules 1 à 6), il y a une sélection des meilleurs modules réalisés ces cinq dernières années sur Amiga. Le player (PtPlay) est livré sur chaque disquette

VOTRE SPECIALISTE Amiga

AmigaNews, **Nouvelle adresse, 12 rue Barrière**
31200 Toulouse, Tel: 61.47.25.67, Fax: 61.4725.69

Associations

Rubrique Gratuite - Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts *(associations à but non lucratif seulement).*

AEIC
L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP. Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél. 20.15.88.73

AFIV
Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel: 93.92.15.00 Fax: 93.13.90.95

AMIGA DESIGNER
Crée et diffuse productions domaine public Electronique. Collection AD#: des montages électroniques spécialement conçus pour être utilisés avec votre Amiga. Catalogue gratuit + tarifs sur demande à: Amiga Designers, 2 rue de Dauphiné, 69003 Lyon. Tél: 72.36.34.94

ASSOCIATION AIME(E) CORPORATION
Aimé(e) corp ne diffuse pas du DP, mais utilise l'Amiga pour gérer un jeu de simulation par correspondance KYF BALL, qu'elle a développé. KYF BALL est un environnement interactif où le joueur, manager d'une équipe de basket futuriste effectue des choix stratégiques permettant à son équipe d'évoluer. Les résultats sont envoyés sur papier. Doc contre une enveloppe timbrée autoadressée ou un livret de 20 pages de règles et 1 tour d'essai pour 50 Fr. Ecrivez au 3rue Eugène Vallin 54000 Nancy.

AMIGA MANIA
Propose logiciels DP (100% compatible Amiga 1200/ 4000): collection Fish, CAM, DPAT, CG Fonts, Amos DP, Cours d'ASM, TSWF, Salade...Catalogue disponible sur simple envoi d'une disquette vierge (+ enveloppe auto adressée + timbre 4F40). Service de digit d'images 24 bits (VLab). AMIGA MANIA, 80 Av. de la Lanterne, 06200 Nice

AMIGA OVERSCAN
Le fanzine le plus professionnel qu'ait jamais connu l'Amiga vous invite à découvrir une actualité inédite, le monde des démos, la programmation ASM (chipset AA) et Amos, les meilleurs jeux et utilitaires, les techniques de graphisme 2D et beaucoup d'autres choses encore... 18F le numéro. Payable en timbres ou en chèque à l'Association Overscan: 99 Avenue Jean Mermoz, 93120 la Courneuve.

ART ET IMAGE DP
Ne cherchez plus! Tout sur le graphisme 2D, 3D, fractales, utilitaires, rayTracer, banques d'images, objets, animations. Textures, collection Fish, ect... Catalogue des nouveautés contre une enveloppe timbrée à votre adresse Art et Images DP - 41 cité la Molle, 13130 Berre.

ATTILA
Distribue toute une gamme de produits Amiga (Shareware et Freeware). Avec un catalogue lourdement rempli, nous vous proposons donc: des démos, graphisme musique, utilitaire, sample, mégadémo, sans oublier les éternelles collection FISH, CAM, DPAT, radio amateur, amos etc... Catalogue sur 2 disques contre 20FF. ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

BELIER PRODUCTION
Propose ses propres réalisations, avec notamment le magazine sur disquette en français DomPub & Co. et Amitel la seule méssagerie sur disquette, contre 10F ou une disquette vierge et une enveloppe timbrée. Bélier Production, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, Tel: 53.59.34.70

BUGSS
Réalise des traduction de DP à la demande, propose une collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSiWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) & Fish, les dernières nouveautés, contact direct, soutien aux auteurs, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos 56.82.70.01 ou 56.85.50.77

CFP
Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart. CFP diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA. L'achat d'une disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION
Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en chèque, timbres ou enveloppe timbrée avec disquette vierge. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique et télévision locale. Contactez-nous. Réponse assurée. "COMMODEXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6, La Rocade 91160 LONGJUMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

DOM'PUBS DIFFUSION
Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

FREENEWS
FREENEWS vous propose plus de 3600 DP sur Amiga. Tous les classiques: FredFish, CAM, AmosDP, radio-amateur.... Mais aussi des démos, slideshows, musiques, zinedisk,... Demandez notre catalogue sur 2 disquettes contre 20F (en chèque ou mandat). FreeNews 12 allée des Pampres Cidex 326, 38640 CLAIX. Tél: 76.70.42.78

FREE WORLD DP
Distribue et produit des disquettes DP sur Amiga et PC Compatible.Nous possedons la collection complète DPAT. Nos tarifs sont toujours aussi exceptionnels! En plus nous proposons un catalogue gratuit Amiga/ PC contre timbre à 4F40. Recherchons également de bonnes créations... FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

GCCL - MICRO - BELGIQUE
Initiations, formations et ateliers de groupe multi - domaine, DP (CAM-FISH...), labo technique, bibliothèque, prêt/ location des équipements... en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064/ 33.79.46 (Tf/ Fax), section de Manage 064/ 45.83.18, section de Mons 065/ 34.89.27

INFOVISION
L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Mais elle propose également la collection Fish à partir du n°200. Elle dispose également d'un serveur minitel ouvert 24h sur 24 au 16.88.63.85.58 (avec téléchargement gratuit!). Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau.

INTERCEPTOR
INTERCEPTOR diffuse logiciels du Domaine Public sur Amiga. Catalogue sur deux disquettes contre 15 F (remboursable au premier achat) à: Interceptor, 13 Avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry. Minitel 72.62.96.48 + connexion/fin.

LOAD'N'ENJOY
Musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Envoyer 7.50F pour catalogue. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

ORION DIFFUSION
Découvrez le plus convivial des catalogues DP: grâce à l'INDEX triable par nom du DP, nom de l'auteur, nouveautés. Accédez automatiquement à un descriptif détaillé des Fishs, Amos DP, TSWIFS, Trackmos, Music-Disks, Slides, Orion- Pack & Samplers, ect... "Constellation# 1.2" (2D7!). Notre magazine en français est disponible contre 20FF à: Orion Diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cedex.

TROC MICRO
Collecte et diffuse logiciels DP: FredFish, CAM, Assasins Games, Amos DP, Jeux, Démo, Modules... Catalogué des nouveautés contre une envelloppe timbrée à votre adresse. Contactez Troc Micro 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Voici comment transformer plusieurs heures de vidéo en grand spéctacle

Commencez par sélectionner les meilleurs moments de vos vidéos en télécommandant votre camescope depuis l'écran de l'Amiga.

A la souris, marquez le début et la fin des moments que vous souhaitez assembler et donnez leur des noms explicites.

Rangez les dans l'ordre qui vous plait en les déplaçant directement à la souris dans la liste de montage.

Lancez le montage et laissez l'Amiga s'occuper du reste.



VideoDirector©

Pour AMIGA™



GOLD DISK



Installation simplissime : le Smart Cable contrôle un camescope et un magnétoscope depuis un seul port série.

Le premier système de montage vidéo assisté par ordinateur pour l'Amiga™ de Commodore

Ce qui différencie un match dominical d'un reportage sportif, une visite zoologique filmée d'un documentaire pédagogique, une bande de musiciens d'un clip vidéo, c'est bien souvent le montage.

VideoDirector de GOLD DISK vous apporte la souplesse et la rigueur d'un ordinateur, vous libère des contraintes d'une table de montage et vous laisse exprimer votre créativité.

Interface Smart Cable©

Une fois l'interface Smart Cable connectée, votre camescope et votre magnétoscope obéissent à un simple clic de souris. La sélection des meilleurs moments de vos tournages devient alors une partie de plaisir. La liste de montage, modifiable à volonté, se lit d'un coup d'oeil, et peut contenir un nombre illimité de points de montage répartis sur plusieurs cassettes.

Le montage est automatique, et peut être lancé autant de fois que de copies désirées.

VideoDirector garde tous vos plans dans sa vidéothèque, accessibles à coup sûr, sans recherche fastidieuse.

Précis, le Smart Cable exploite au mieux votre équipement et gère aussi le RC Time Code pour un montage à l'image près.

Tous ces avantages vous sont accessibles pour peu que vous possédiez un Amiga de Commodore équipé de 512 Ko de RAM , un camescope muni d'une prise télécommande compatible LANC (Control-L) et un magnétoscope à télécommande infrarouge.

VidéoDirector est disponible, en version française, chez votre revendeur micro, vidéo et à la Fnac.

Egalement disponible pour compatibles PC sous Windows 3.1

1590 FF

Distribué en France par
Réseau revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE
Tél / Fax : 41 52 71 95



Retrouvez-nous à iT FORUM **du 8 au 11 Février 1994**. Parc des expositions de la Porte de Versailles - Paris • **Hall 1 - Stand C 81**

Les produits GOLD DISK Inc. sont édités en version française et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

